



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2012

Manga – Der kulturspezifische japanische Comic?

Kahl, Ramona

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-75757>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Kahl, Ramona (2012). Manga – Der kulturspezifische japanische Comic? Kids+media, 2(2):2-30.



Manga – Der kulturspezifisch japanische Comic?

Von Ramona Kahl

Manga stehen gegenwärtig international für eine innovative und dominante Comic-Kultur. Die Taschenbücher mit den farbigen Einbänden sind aus den Regalen deutscher Buchhandlungen ebenso wenig wegzudenken wie aus denen in den europäischen Nachbarländern oder den USA. „Mangas haben sich nicht nur in Japan zu einer wichtigen Säule im Verlagswesen entwickelt“¹, sondern bescherten mit ihren Verkaufszahlen in Millionenhöhe beispielsweise auch dem deutschen Verlagswesen einen Konjunkturaufschwung.²

Ihre Leserschaft in den westlichen Ländern besteht vornehmlich aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die sich nicht nur der individuellen Lektüre verschrieben haben, sondern sich in Fanszenen organisieren. Insofern ist Jaqueline Berndt zuzustimmen, die feststellt: „Manga, d.h. japanische Comics gehören zur globalen Jugendkultur des frühen 21. Jahrhunderts.“³ Auch Hepp bekräftigt diese Sichtweise:

„Mangas [...] sind [...] zu einem bemerkenswerten medialen Exportgut geworden. Mit einem solchen Kommunikationsfluss „zurück“ in den „Westen“ wird an Mangas deutlich, dass die Globalisierung der Medienkommunikation längst keine Einbahnstrasse (mehr) ist. Dabei erscheinen Mangas zunehmend selbst als transkulturelles Phänomen. So behandeln sie insbesondere transkulturelle Erfahrungen in globalisierten Großstädten, allerdings auf eine „japanisch“ und damit „anders“ erscheinende Weise.“⁴

Das Wissen um die japanische Herkunft von Manga führt in westlichen⁵ Debatten aufgrund von Annahmen oder vermeintlichen Kenntnissen über Unterschiede zwischen der ‚eigenen‘ und der ‚japanischen Kultur‘ immer wieder zu der Frage nach „dem Japanischen“ an den Comics. Fremdheitsvorstellungen oder -erfahrungen mit der japanischen Kultur verknüpfen sich hierbei allzu leicht mit Irritationen und Erwartungsbrüchen durch die Erzähl- oder Darstellungsformen von Manga, was vorschnell zu einer Gleichsetzung des „Fremden“ an Manga mit „dem fremden Japan“ führen kann.⁶ Eine solche Gleichsetzung impliziert, dass es Alleinstellungsmerkmale des Manga

¹ Hepp 2006, S. 8.

² <http://www.handelsblatt.com/lifestyle/kulturliteratur/deutsche-mangabranche-boomt-weiterhin/2637798.html>, 02.11.11.

³ Berndt 2010, S. vii.

⁴ Hepp 2006, S. 8.

⁵ Der Ausdruck „westlich“ wird in diesem Beitrag im geographischen Sinn verwendet; er umfasst die Länder Europas und die USA. Zur Problematik des Begriffs sowohl hinsichtlich seiner geographischen Dimension als auch in seiner Benennung einer kollektiven, westlichen Denkweise vgl. Maletzke 1996, S. 38–41.

⁶ Die Vorstellung von dem exotischen und gänzlich fremden, anderen Charakter der japanischen Kultur ist Teil der europäischen Stereotypen über Japan, wie Bettina Lockemann aufzeigt: „Auch wenn wiederholt Parallelen zwischen

gäbe, die auf kulturellen Besonderheiten, Eigenheiten oder gar Spezifika Japans beruhten. Wie diese beiden Annahmen – die Besonderheiten von Manga und ihre Fundierung in kulturellen Eigenheiten Japans – aus einer comictheoretischen Perspektive unter Einbeziehung kulturtheoretischer Annahmen einzuschätzen sind, ist Gegenstand dieses Beitrags.

Um dies zu erörtern, wird nachfolgend zuerst der hier zugrunde gelegte Kulturbegriff erläutert und dann auf die erkenntnistheoretische Problematik einer Untersuchung von Kulturunterschieden eingegangen. Im Anschluss wird der Ausdruck Manga in seinen historischen wie kulturabhängigen Bedeutungsdimensionen beleuchtet und für den Beitrag fruchtbar gemacht. Nach dieser Begriffsbestimmung steht die Konturierung der Erzählform Comic anhand ihrer spezifischen Verwendung von Text und Bild im Zentrum. Auf dieser comictheoretischen Grundlage geht es im Kern um die Frage nach dem „Japanischen“ an Manga. Zu diesem Zweck werden vier zentrale Positionen zu den kulturell bedingten Spezifika von Manga des wissenschaftlichen Mangadiskurses referiert und diskutiert.

Zum Kulturbegriff und kulturellen Unterschieden

Der Kulturbegriff hat eine bis in die Antike zurückreichende Tradition,⁷ avancierte jedoch erst im Kontext der Nationalstaatenbildung im Europa des 18. und 19. Jahrhunderts zu einem massgeblichen Konzept gesellschaftlicher Auseinandersetzung.⁸ Andreas Reckwitz spricht deshalb von Kultur als Begriff „des historisch-sozialen Denkens [...], [den] sich die Moderne offenbar zum Zweck ihrer Selbstthematisierung geschaffen hat.“⁹

Betrachtet man die Begriffsgeschichte von ihren Anfängen bis heute, tritt die unterschiedliche Verwendung in verschiedenen Sprachen wie auch innerhalb der deutschen Sprache zu Tage, was die Kultur- und Kontextabhängigkeit des Begriffs verdeutlicht. Hermann Bausinger verweist vor diesem Hintergrund darauf, dass der Ausdruck „Kultur“ ein primär westlicher sei.¹⁰ Aufgrund der Verwurzelung des Kulturbegriffs im westlichen Denken bedarf es angesichts des globalen Austauschs gegenwärtig einer Neubestimmung, so Bausinger.

Europa und Japan aufgezeigt werden, beharrt die europäische Vorstellung auch heute auf einer absoluten Gegensätzlichkeit Japans. Dazu trägt in nicht unerheblichem Maße die Tatsache bei, dass man in Japan selbst, im Zuge einer permanenten Selbstvergewisserung, Diskurse – die sogenannten Japandiskurse – über die eigene Japanizität führt. Im Rahmen der historischen Entwicklung haben die Japaner die fremde Sicht auf das eigene Land und Volk in ihr Selbstbild übernommen, wenn nicht gar selbst mit konstruiert [...] Eine Differenzierung zwischen Auto- und Heterostereotyp ist deshalb kaum möglich.“ (Lockemann 2008, S. 74.)

⁷ Der Begriff der Kultur geht auf das lateinische cultura: Pflege, Landbau zurück. Von seinem antiken Ursprung her hat der Terminus den grundlegenden Bezug zum menschlichen Tun, hauptsächlich in der Beschäftigung des Menschen mit der Natur. In Erweiterung dessen hat Cicero den Begriff für die Pflege des Geistes (cultura animi) verwendet. (Vgl. Hejl 2005, S. 105f.; Fuchs 2008, S. 12.)

⁸ Im 18. und 19. Jahrhundert kommt es in Deutschland und Frankreich zu einer Abgrenzung und unterschiedlichen Verwendung des Begriffs Kultur in Gegenüberstellung zu Zivilisation. Zum Verhältnis von Kultur zu Zivilisation in der wissenschaftlichen Debatte lässt sich anmerken, dass sie nicht zuletzt aufgrund des anglo-amerikanischen Einflusses an Bedeutung verloren hat. (Vgl. Hejl 2005, S. 105–107.)

⁹ Reckwitz 2000, S. 65.

¹⁰ Bausinger 2003, S. 274.

Auf die deutschsprachigen Begriffsverwendungen und den aktuellen wissenschaftlichen Begriffsdiskurs möchte ich im Folgenden eingehen, um zu einer tragfähigen Bestimmung und Definition zu kommen. Das Wort „Kultur“ wird für unterschiedliche soziale Einheiten und ihre Bestimmungslinien eingesetzt. Die gängigste im deutschen Sprachraum ist nach wie vor die Gliederung nach politischen Einheiten sowohl auf nationaler wie subnationaler Ebene (bspw. die ‚japanische‘, die ‚deutsche‘ oder die ‚bayerische Kultur‘). Daneben werden grössere mitunter religiös verbundene Gruppierungen als kulturelle Einheiten betrachtet, wie der „christlich-abendländische“ oder der „asiatische Kulturkreis“.¹¹

Quer zu nationalen, ethnischen oder religiösen Kollektiven hat sich der Ausdruck Kultur zur Erfassung von „spezifischen Lebensformen und Erfahrungswelten bestimmter Trägergruppen“¹² etabliert.¹³ Als Beispiele solcher Subkulturen nennt Bausinger die Jugendkultur, die Seniorenkultur oder die Arbeiterkultur.

Neben diesen Subkulturen wird im öffentlichen Diskurs noch eine andere Art von Teilkulturen ausgewiesen, die jedoch nicht auf die Merkmale einer Personengruppe, sondern auf die Gesetzmässigkeiten eines Tätigkeitsfelds hin konzipiert werden. Hierzu zählen die ‚Lesekultur‘ und ‚Wissenschaftskultur‘ ebenso wie gesellschaftliche Teilbereiche etwa die ‚Freizeit-‘ oder ‚Medienkultur‘; auch der Ausdruck ‚Mangakultur‘, der typische Rezeptionsformen und Aktivitäten der Fangemeinde der Comicektüre beschreiben soll,¹⁴ zählt zu diesem Komplex.

Die Vielzahl solcher Wortkombinationen verweist auf die funktionale Ausdifferenzierung unserer Gesellschaft. Grundsätzlich gilt es bei der Ausweisung einer Kultureinheit – sei sie ethnischer, nationaler oder tätigkeitsbezogener Art – stets mitzubedenken, „dass es sich keineswegs um klar abgrenzbare Einheiten handelt“¹⁵, wie die Terminologie allzu leicht impliziert, sondern um dynamische, durchlässige Systeme. Eine solche offene Kulturkonzeption ist umso notwendiger, als es im Zuge der Individualisierungs- wie Globalisierungsprozesse der letzten Jahrzehnte zu einer

¹¹ Es gibt verschiedene Ansätze, die die nationalen Kulturen der Welt in grössere kulturelle Einheiten einzuteilen versuchen. So etwa Heinrich Rückert, deutscher Germanist und Geschichtsschreiber, der in seinem „Lehrbuch der Welt in organischer Darstellung“ (1857) die lebendigen und ausgestorbenen Kulturen in zehn ‚Culturwelten‘ bzw. ‚Culturreihen‘ gliederte. Nach ihm wurden verschiedene andere Konzepte ausgearbeitet, von denen eines der am meisten diskutierten der letzten Jahre von Samuel Huntington stammt. Sein Werk „Clash of Civilizations“, dt. „Kampf der Kulturen“ (1998), legt ein Modell vor, das von acht modernen Kulturkreisen ausgeht. Jedem dieser Kulturkreise stehe meist eine Nation als Kernstaat vor, dem westlichen etwa die USA. Japan konzipiert er als eigenen, japanischen Kulturkreis. Kulturkreise denkt er als dynamische Grössen, die sich ausdehnen oder verengen können, so dass seine Darstellung lediglich den aktuellen Stand widerspiegeln soll. Huntingtons Ansatz löste viel Kritik aus und lieferte massgebliche Impulse für die kulturwissenschaftliche Debatte um die Jahrtausendwende (vgl. Miller 1998, S. 833–835; Caglar 2002). Eine Kritik an der Konzeption von Japan als eigenständigem Kulturkreis formuliert Lockemann. Sie identifiziert sie als ein westliches Stereotyp, das Japan als die gänzlich fremde Kultur konstruiere, die mit nichts vergleichbar sei (vgl. Lockemann 2008, S. 72–75).

¹² Bausinger 2003, S. 272.

¹³ Der Terminus Trägergruppen verweist auf die Bestimmung der Kulturgruppe über eingegrenzte soziale Merkmale, was nach Bausinger jedoch leicht deren Wurzeln in der jeweiligen nationalen, ethnischen Kultur verdeckt.

¹⁴ Typische Rezeptionsaktivitäten von Mangafans sind etwa die Teilnahme an Comic- und Mangamessen, die Kostümierung als favorisierte Mangafigur („Cosplay“ genannt), die Anfertigung von Zeichnungen und Manga zu bekannten Figuren oder zu eigenen Erzählungen sowie die Organisation in mangabezogenen Vereinen und Online-Communities.

¹⁵ Bausinger 2003, S. 271.

zunehmenden Mischung von ethnischen Gruppen und kulturellen Elemente in vielen Weltregionen – so auch in Westeuropa und Japan – gekommen ist.

In geistes- und sozialwissenschaftlichen Diskursen ist „Kultur“ – spätestens seit dem der *cultural turn* ausgerufen wurde – wieder zum viel diskutierten Topos avanciert. Aufgrund der heterogenen Begriffsverwendungen und ihrer unterschiedlichen Traditionslinien wird im Anschluss an Reckwitz eine soziologische Systematisierung vorgenommen. Danach lassen sich „vier sozialtheoretisch wirkungsmächtige Versionen“¹⁶ des Kulturbegriffs unterscheiden: der normative, der totalitätsorientierte bzw. holistische, der differenztheoretische und der bedeutungs- und wissensorientierte Kulturbegriff.

Die theoretische Basis der aktuellen sozialwissenschaftlichen Kulturtheorien bildet der bedeutungs- und wissensorientierte Kulturbegriff. Er geht nicht mehr von Kultur als einer für alle als richtig ausgewiesenen Lebensweise (normativer Kulturbegriff), der Existenz einer gesamtkulturellen Lebensform (totalitätsorientiert-holistischer Kulturbegriff) oder der Idee von Kultur als einem sozialen Teilsystem (differenztheoretischer Kulturbegriff) aus. Vielmehr fasst er Kultur „als die Dimension kollektiver Sinnsysteme, die in Form von Wissensordnungen handlungsanleitend wirken“¹⁷. Konstitutiv für den bedeutungs- und wissensorientierten Kulturbegriff ist

„das Bewußtsein um die Kontingenz kultureller Codes und sozialer Praktiken: Kulturen werden als Zeichen- und Symbolsysteme konzipiert, deren symbolische Ordnungen, kulturelle Codes und Werthierarchien sich in kulturspezifischen Praktiken und Sinnstiftungsprozessen manifestieren.“¹⁸

Daraus ergibt sich, dass kollektive Wertordnungen und Weltdeutungen nur im Kontext des jeweiligen kulturellen Sinnsystems verstanden werden können. Was unter Kultur verstanden wird, ist demnach – sowohl bezogen auf die Begriffsverwendung wie auch das Verständnis ihrer Eigenheiten – kulturabhängig. Auf Grundlage dieser Begriffskonturierung schliesse ich mich der Definition von Bausinger an, der Kultur beschreibt als ein

„sich wandelndes, auf Austausch angelegtes, vielschichtiges und doch kohärentes, aber nicht widerspruchsfreies und insofern offenes Regel-, Hypothesen-, Bedeutungs- und Geltungssystem, das sichtbare und unsichtbare Phänomene einschließt“.¹⁹

Diese Konzeption ermöglicht es, Kultur zugleich als beweglich, offen, ungleichzeitig und widersprüchlich und doch nicht beliebig zu fassen, was sowohl den historischen Veränderungen, inneren Heterogenitäten und durchlässigen Systemgrenzen einer Kultur Rechnung trägt, als auch die Grundelemente ihrer Eigenständigkeit und möglichen Vergleichbarkeit ausweist. Wenn Kultur ein Bedeutungs- und Wissenssystem ist, dann sind Vergleiche zwischen Kulturen im Bereich der Vorannahmen, Kenntnisse, Regulierungen und Sinnstrukturen anzusiedeln, „die Handeln anleiten und sich darin manifestieren“²⁰.

¹⁶ Reckwitz 2000, S. 65.

¹⁷ Reckwitz 2000, S. 90.

¹⁸ Sommer 2005, S. 113.

¹⁹ Bausinger 2003, S. 274–275.

²⁰ Reckwitz 2000, S. 85.

Gemäss dieser Konzeptionalisierung finden sich verschiedene Strukturierungsansätze, die kulturelle Bezugssysteme zum Zweck ihrer Vergleichbarkeit zu dimensionalisierten versuchen. Gerhard Maletzke etwa formuliert zehn Strukturmerkmale, in denen sich Kulturen vergleichen lassen: „Nationalcharakter, Basispersönlichkeit, Wahrnehmung, Zeiterleben, Raumerleben, Denken, Sprache, Nichtverbale Kommunikation, Wertorientierung, Verhaltensmuster (Sitten, Normen, Rollen), Soziale Gruppierungen und Beziehungen“²¹. Kulturelle Objektivationen, zu denen Kunstwerke ebenso zu zählen sind wie Manga, benennt Maletzke als eine weitere mögliche Vergleichskategorie.

Zur Dimension des ‚Nationalcharakters‘ ein erläuternder Hinweis:²² Der Terminus war vor allem zu Beginn des 20. Jahrhunderts verbreitet und gehört in die Denktradition einer totalitätsorientiert-holistischen Kulturvorstellung. Wissenschaftlich ist er mittlerweile überholt, da er Konstruktionsprozesse wie Diversitäten innerhalb von modernen, heterogenen nationalen Einheiten verkennt und Stereotypenbildungen befördert; an seine Stelle ist die Rede und Erforschung von soziokulturellen, lebensweltlichen Milieus getreten. Ausserdem steht ein solcher Terminus im deutschen Kontext im Zusammenhang mit nationalsozialistischem Gedankengut und wird auch aufgrund dieser historisch-ideologischen Konnotation vermieden.²³ Maletzke geht davon aus, dass der Begriff zudem wegen der mit ihm verbundenen methodologischen Problematik nicht mehr verwandt wird. Die Vorstellung von kollektiven grundlegenden Charaktermerkmalen gesellschaftlicher Einheiten habe jedoch trotz aller Einwände und empirisch-theoretischen Schwierigkeiten nach wie vor Bestand und würde mithilfe der Terminologie der Basispersönlichkeit (Kardiner) oder des Sozialcharakters (Fromm) (fort)geführt.²⁴

Bei Karlfried Knapp findet sich eine andere Strukturierung kultureller Vergleichsdimensionen. Er nimmt eine grundlegende Unterscheidung in die Bereiche kulturelles Wissen und symbolisches Handeln vor, die er jeweils untergliedert in Aspekte wie Weltbild, Arbeit, Höflichkeit bzw. sprachliches Handeln, ausdifferenziert in Sprechakte oder den parasprachlichen und nonverbalen Bereich.²⁵ Derartigen Systematisierungen liegen jeweils Logiken und Erkenntnisinteressen der Disziplin, des Fachgebiets oder Forschungsbereichs zugrunde, was sich etwa an der Betonung von Sprache und Kommunikation im Bereich des symbolischen Handelns bei Knapp zeigt, der aus der Perspektive der interkulturellen Germanistik seine Kulturvergleichskategorien generiert. Die Perspektivbezogenheit weist auf das grundlegende Hergestelltsein der Vergleichsparameter hin. Im Prozess des Vergleichens werden die Vergleichsebenen erst gesetzt bzw. durch das Unterscheiden kommt es zur

²¹ Maletzke 1996, S. 42.

²² Vgl. Maletzke 1996, S. 43–48; <http://www.kulturglossar.de/html/n-begriffe.html>, 27.09.12.

²³ Eine Ausnahme bildet mit Einschränkung der Bereich der (kritischen) Nationalstereotypenforschung, in dem Untersuchungen zu nationalen Fremdbildern vorgenommen werden (vgl. Poortinga/Girndt 1993; Blomert u.a. 1993). Im deutschsprachigen wie europäischen Ausland findet sich keine vergleichbare negative Konnotation des Begriffs, so dass bis in die Gegenwart Studien unter dem Topos des Nationalcharakters, der nationalen Identität bzw. Mentalität durchgeführt und veröffentlicht werden (vgl. Daun 1999).

²⁴ Vgl. Maletzke 1996, S. 46–47.

²⁵ Unter kulturelles Wissen fasst Knapp das Weltbild mit Verhältnis Mensch-Natur, das Konzept von Raum und Zeit, die Werte, Normen, Konventionen sowie kulturelle Umgangsweisen „mit Kulturthemen, [...] die auf grundlegende anthropologische Probleme verweisen [...] etwa kulturmodifikable Konzepte der Selbstverwirklichung der Menschen und ihres Umgangs miteinander wie ‚Arbeit‘, ‚Höflichkeit‘, ‚Fremdheit‘ oder ‚Essen‘“ bzw. Geschmack (vgl. Knapp 2003, S. 59). Unter symbolisches Handeln führt er vor allem sprachliches Handeln mit seinen propositionalen und interaktionalen Bedeutung in den Bereichen Semantik, Sprechakte sowie im parasprachlichen Bereich (Lautstärke) und der nonverbalen Ebene (Gestik, Blickkontakt, Körperdistanz) an (vgl. Knapp 2003, S. 58–59).

Festlegung des zu Unterscheidenden. Denn die Frage nach den Differenzen von Kulturen führt im Versuch ihrer Benennung und Beschreibung stets in gewisser Weise zu einer Setzung und somit Herstellung der Differenzen, was eine zentrale erkenntnistheoretische Problematik darstellt. Dabei besteht sowohl die Gefahr einer ethnozentrischen Setzung²⁶ wie auch ihrer Essentialisierung. Ersteres lässt sich durch die dezidierte Reflexion der eigenen Perspektive und Offenlegung der Auswahlprämissen einholen.²⁷ Zweiteres bedarf der Einbeziehung des flexiblen, dynamischen und historisch-kulturgebundenen Charakters jedes kulturellen Bedeutungs- und Wissenssystems. Joachim Matthes hat sich deshalb gegen eine Darstellung kultureller Eigenheiten als wesenhaft-substantiell ausgesprochen und vielmehr die Beschreibung kulturell geprägter Regelsysteme in seiner Untersuchung²⁸ des asiatischen Verhaltensmusters des Gesicht-Gebens im Vergleich zum europäischen des Gesicht-Wahrens hervorgehoben,

„die in ihren jeweiligen Geltungsbereichen Grundverhältnisse menschlichen Zusammenlebens betreffen, und deren jeweils andere Auslegung und Bedeutung für den inneren Zusammenhalt der betreffenden Kultur dann in der Übersetzung und im Vergleich erkennbar werden kann. [...] Als Vergleichsbasis ist, wie Joachim Matthes zeigt, nicht ein scheinbar kulturneutrales *tertium comparationis* erforderlich, das in Wahrheit nur unsere eigene Position verlängert, sondern ein mehrdimensionaler Denkraum, in dem sich die als starr und fix gedachten Eigenschaften der Fremdheit als unsere eigenen Konstruktion zu erkennen geben.(Hervorhebung im Original)“²⁹

Denn was als fremd und anders an einer Kultur, Lebensweise oder Darstellung ausgewiesen wird, hängt massgeblich an dem, was als das Eigene und Vertraute gilt, da dies als immanenter Referenzpunkt fungiert. So erscheint beispielsweise das traditionell lebenslange Arbeitsverhältnis japanischer Angestellter aus amerikanischer Perspektive womöglich als fremd, da in den USA ein Arbeitsstellenwechsel von jeher gängig ist, während es aus deutscher Perspektive insofern kaum fremd erscheint, da es noch bis zum Ende des 20. Jahrhunderts auch der deutschen Normalarbeitsbiographie entsprach.³⁰ Dass sich in Deutschland wie Japan die Anstellungsverhältnisse flexibilisieren, ist eine Auswirkung der gesellschaftlichen Veränderungen der letzten Jahrzehnte und verweist exemplarisch auf die Dynamik, denen soziokulturelle Merkmale unterliegen.³¹

Im Kontext der eigenen Konstruktion des kulturell Anderen gilt es Annahmen kultureller Unterschiede stets auf ihre Perspektivgebundenheit, eigenkulturbedingte Prägung und historisch-kulturelle Bewegtheit und Beweglichkeit hin zu betrachten. Vor diesem Denkhorizont ist die Auseinandersetzung mit dem Japanischen an Manga aufgespannt. Die Ausweisung von Eigenheiten der Comics aus Japan wird als Konstruktion im Bezug auf eine zugrunde gelegte Vorstellung von Comics verstanden und auf ihre diesbezüglichen Vergleichspunkte und Prämissen hin betrachtet. Das

²⁶ Von Ethnozentrismus spricht man, wenn die eigene Kultur als Bewertungsmaßstab zur Beurteilung anderer Kulturen angesetzt wird. Eine Sonderform ist der Eurozentrismus, bei dem eine europäische Denk- und Lebensweise als selbstverständlicher Bewertungsmaßstab angelegt wird. (Vgl. Lockemann 2008, S. 32f.)

²⁷ Vgl. Lockemann 2008, S. 33.

²⁸ Vgl. Matthes 1991, S. 429–439.

²⁹ Knapp 2003, S. 56–57.

³⁰ Vgl. Lockemann 2008, S. 77f.

³¹ David Matsumoto zeigt in seiner sozialpsychologischen Studie „The New Japan. Debunking Seven Cultural Stereotypes“ (2002), dass vor allem jüngere Angestellte in Japan eine steigende Bereitschaft zum Arbeitsstellenwechsel aufweisen, wenn die Anstellung ihren Ansprüchen nicht genügt (Vgl. Matsumoto 2002, S. 77).

gleiche gilt für die Ausweisung japanischer Kulturspezifika als Hintergrund der Mangaspezifika. Auch sie werden als perspektivgebundene Differenzkonstruktionen gedacht. Etwaige Spezifika gilt es insofern als historisch-dynamische Erscheinungsformen zu begreifen und zu erfassen.

Was heisst „Manga“?

Der japanische Ausdruck „Manga“ setzt sich in der kanji-Schreibweise aus den beiden chinesischen Schriftzeichen „man“ und „ga“ zusammen. Die Übersetzung fällt in der Literatur unterschiedlich aus und wirft damit unterschiedliche Schlaglichter auf das japanische Comicprodukt. Bei der Übersetzung des Schriftzeichens „ga“ besteht in der Literatur Einigkeit, dass es sich um das Wort „Bild“ handelt. Zum Schriftzeichen „man“ hingegen existieren verschiedene Auslegungen. Stephan Köhn übersetzt es mit „zufällig, ziellos, zusammenhanglos“³². Eine ähnliche Auslegung findet sich bei Brigitte Koyama-Richards, die das Ideogramm im Sinne von „rasch und flüchtig ausgeführt“³³ wiedergibt. Laut Jaqueline Berndt „(steht) ‚man‘ für ‚spontan, impulsiv, ziellos‘ und damit auch für die Rhetorik der Übertreibung, für humoristische Traditionen und eine Abkehr von bestehender Ordnung.“³⁴

Frederick Schodt übersetzt „man“ als „ ‚involuntary‘ or ‚in spite of oneself‘, with the secondary meaning of ‚morally corrupt‘“³⁵, was in der Sekundärliteratur übersetzt wird mit „unfreiwillig“, „gegen besseres Wissen“ und „moralisch verdorben“³⁶. In der Begriffserläuterung des Duden „wird vor allem die inhaltliche und bunte Vielfalt des Mediums betont“³⁷, indem „man“ als „bunt gemischt, kunterbunt“³⁸ wiedergegeben wird. Es handelt sich demnach bei „Manga“ um einen Ausdruck für farbige, dynamische, ungelenkte Bilder mit hohem Variantenreichtum, denen nach Schodt ein Hauch des Unmoralischen anhaftet.³⁹

Ein Blick in die Verwendungsgeschichte des Begriffs offenbart, dass in der Sekundärliteratur der Ausdruck häufig auf den japanischen Holzschnittkünstler Katsushika Hokusai⁴⁰ zurückgeführt wird, der 1814 eine Reihe seiner Skizzenbücher mit Körperstudien als „Manga“ betitelte.⁴¹ So geht etwa Andreas Platthaus davon aus, dass der Ausdruck von Hokusai stamme und sich aufgrund des humoristischen Charakters seiner Figurenskizzen, die Bedeutung Manga für „komische Zeichnungen“ und in der Folge Comics etabliert habe.⁴² Auch Brigitte Koyama-Richards führt an, dass der

³² Köhn 2008, S. 43.

³³ Koyama-Richards 2008, S. 7.

³⁴ Berndt 1998, S. 4.

³⁵ Schodt 2007, S. 34.

³⁶ Gravett 2006, S. 9.

³⁷ Brunner 2010, S. 13.

³⁸ www.duden.de/rechtschreibung/Manga, 04.07.12

³⁹ Der moralische Bias in Frederick Schodts Übersetzung bot laut Paul Gravett einen willkommenen Anlass zur negativen Rezeption des Manga in der westlichen Debatte (vgl. Gravett 2006, S. 9). Brunner führt die Vorbehalte und negativen Vorurteile gegenüber Manga auf das schlechte Ansehen der Comicliteratur im allgemeinen und Missverständnisse bzgl. der Adressatengruppe und kulturell anders tradierter Inhalte und Zensurbestimmungen von Manga im besonderen zurück (Brunner 2009, S. 81–83 und 2010, S. 11–16).

⁴⁰ Japanische Namen werden in der europäischen Reihenfolge benannt, zuerst der Vor- und dann der Nachname.

⁴¹ Vgl. Schodt 2007, S. 34; Gravett 2006, S. 9; Treese 2006, S. 24; Maderdonner 1986, S. 3.

⁴² Platthaus 2008, S. 90.

Ausdruck erstmals bei Hokusai Verwendung gefunden habe und von seinen Zeitgenossen übernommen worden sei.⁴³



Abb. 1: Japanische Männer bei Sport und Spiel aus Hokusais Manga-Reihe

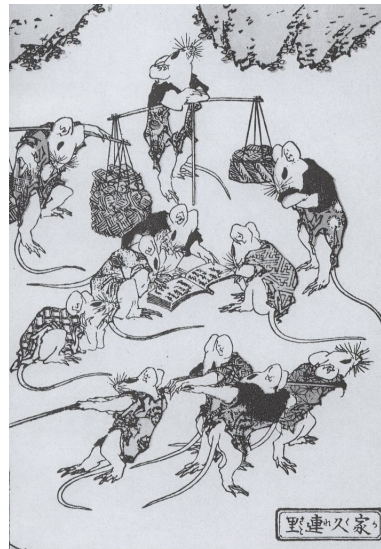


Abb. 2: Mäuse im Menschengewand aus Hokusais Manga-Reihe

Stephan Köhn zeigt jedoch auf, dass der Ausdruck „Manga“ keine originäre Wortschöpfung des Künstlers Hokusai gewesen ist, es sich vielmehr um einen gängigen Ausdruck der damaligen Zeit handelte, der auch von anderen Künstlern – sogar vor Hokusai – verwendet wurde.⁴⁴ Zudem habe es sich laut Köhn bei den Mangaskizzen des Holzschnittkünstlers Hokusai um Vorlagen für Nachwuchsmaler gehandelt, deren satirisch-humoristischer Charakter und insofern ihr Vorgängertum zum Manga gering sei. An der Rückführung der japanischen Comics in Wort und Inhalt auf Hokusai zeige sich vielmehr eine auch in der Forschungsliteratur verbreitete Tendenz, den Manga als japanisches Kulturprodukt mit langer historischer wie künstlerischer Tradition auszuweisen.⁴⁵ Zutreffend sei eine solche Verwurzelung in der visuellen Erzähltradition, die mitunter bis ins 7. Jahrhundert zurückgeführt wird, jedoch nachweislich nicht.

„Unter dem Einfluss verschiedener performativer Unterhaltungsmedien entwickelt sich zwar in Japan eine lange Tradition der visuellen Narrativität, bei der die Bilder als Supplement das durch den Text gesteuerte Handlungsgeschehen punktuell bereichern und ergänzen. Eine narrative Visualität aber, bei der das Handlungsgeschehen primär über die Bildinformation gesteuert wird, kann sich hingegen erst nach dem ‚Import‘ amerikanischer Comics langsam herausbilden.“⁴⁶

Wie kam es dann zur Etablierung des Ausdrucks Manga für Comics in Japan? Von dem Zeichner Rakuten Kitazawa wurde der Begriff am Ende des 19. Jahrhunderts aufgegriffen und auf seine Bilderkurzgeschichten im Comicstil angewendet. Wie Köhn anmerkt, wahrscheinlich in dem Versuch,

⁴³ Koyama-Richards 2008, S. 6f.

⁴⁴ Vgl. Köhn 2005, S. 204–207.

⁴⁵ Eine solche kulturelle Traditionsbildung und künstlerische Veredelung findet sich etwa bei Koyama-Richards 2008; May 1995, S. 45–74.

⁴⁶ Köhn 2010, S. 306.

darüber an die Bekanntheit und den Erfolg von Hokusai anzuschliessen, mit dem der Begriff verknüpft gewesen sei.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts bezeichnete „Manga“ vornehmlich Satirebilder und kurze Bildergeschichten.⁴⁷ Erst mit den 1920er Jahren verbreiteten sich die ersten Bild-Text-Erzählungen und wurden unter dem Label *Manga* zum gängigen Ausdruck für Comics in Japan. In den 1960er Jahren etablierte sich in Japan zudem der Anglizismus *kommiku* (von engl. *comic*). Nach Köhn diene das Label der Abgrenzung neuer Comicperiodika gegenüber dem traditionellen Label *Manga*.⁴⁸ Für *kommiku* und *Manga* gilt, dass heute beide Ausdrücke zur Bezeichnung sequentieller Bilderliteratur in Japan Verwendung finden,⁴⁹ ohne dass hiermit jedoch eine Unterscheidung zwischen einheimischen und importierten Comicwerken – etwa US-amerikanischen – markiert würde (obgleich importierte Comics angesichts der Fülle inländischer Angebote ohnehin in der Minderheit sind). Entsprechend ist der Begriff *Manga* im Japanischen ein Synonym für Comics aller Art, gleich welchen Ursprungs.

Im Unterschied dazu steht die Begriffsverwendung in westlichen Ländern. Vergleichbar der marktstrategischen Abgrenzung des Labels *kommiku* gegenüber dem leicht antiquierten *Manga*-Format im Japan der 1960er Jahre findet sich seit den 1990er Jahren auf dem westlichen Buchmarkt eine begriffliche Trennung zwischen „Comic“ und „Manga“. Eine Differenzierung, die zwar verkaufsstrategisch sinnvoll sein mag, jedoch dem Bedeutungshorizont wenig entspricht. Denn im Grunde sind beide Termini innerhalb ihrer jeweiligen Entstehungskultur analoge Oberbegriffe der selben Literaturform und weisen sogar eine ähnliche Wortbedeutung auf. Ebenso wie *Manga* verweist auch der Begriff *Comic* über das englische Adjektiv *comic* für komisch und lustig in seiner ursprünglichen Bedeutung auf einen humoristischen Charakter der gezeichneten Geschichten (auch wenn Sprechblasengeschichten längst über diesen Themenbereich hinausgewachsen sind).⁵⁰ Doch in westlichen Ländern hat sich *Manga* als Eigenname für Comics aus Japan etabliert, seit die fernöstlichen Druckerzeugnisse in den 1990er Jahren begonnen haben, den westlichen Markt zu erobern. Dies gilt sowohl für die Wahrnehmung der jugendlichen Zielgruppe, wie entsprechende Umfragen zeigen,⁵¹ als auch für den Fachdiskurs. Die Definition als *Manga* erfolgt dabei anhand der regionalen Herkunft der Comics bzw. ihrer japanischen Autorschaft.⁵²

Neben dieser Verwendung existiert in westlichen Ländern jedoch noch eine zweite Definition des Ausdrucks *Manga*. Dabei handelt es sich um die begriffliche Klassifizierung einer Comicstilform.⁵³ Gemäss dieser Auslegung kann es sich bei jeder bildtextlichen Narration um einen *Manga* handeln,

⁴⁷ Vgl. Köhn 2010, S. 296.

⁴⁸ Vgl. Köhn 2010, S. 291.

⁴⁹ Über die Verwendung von „Manga“ und „kommiku“ in Japan existieren unterschiedliche Ansichten in der Fachliteratur. Nach der Mangaforscherin Berndt ist *kommiku* aktuell in Japan gebräuchlich für Comics im Taschenbuchformat (vgl. Berndt 2008, S. 23). Nach der Literaturwissenschaftlerin Koyama-Richards ist der Anglizismus mittlerweile der gängige Name für die sequentielle Literatur in Japan. Für satirisch-politische Pressezeichnungen werde *Manga* lediglich noch von Personen, die vor dem Zweiten Weltkrieg geboren wurden, benutzt. „Die jüngere Generation versteht darunter Holzschnitte aus der Edo-Zeit.“ (Koyama-Richards 2008, S. 7)

⁵⁰ Vgl. Grünwald 2010, S. 13.

⁵¹ Vgl. Treumann u.a. 2007, S. 142–144; Keller 2008, S. 111–112.

⁵² Dasselbe Prinzip findet sich auch für den synonymen Ausdruck für Comics in China (Manhua) und Korea (Manhwa). Sie werden in westlichen Ländern als eigenes Label verwendet, um Comiczeugnisse koreanischer oder chinesischer Herkunft zu markieren.

⁵³ Vgl. Cohn 2010, S. 187–204.

unabhängig davon, von wem er gestaltet oder wo er publiziert wurde, sofern die Geschichte narrativ-visuelle Prinzipien im Mangastil verwendet. Auch bei dieser Definition handelt es sich um eine (westliche) Unterteilung in Comic und Manga, nun allerdings entlang einer differierenden graphischen Erzählweise.

Vor dem Hintergrund dieser zweiten Definition wird plausibel, wie Werke von deutschen, US-amerikanischen oder auch französischen Comicautorinnen und -autoren als Manga bezeichnet werden können. Mit dem internationalen Erfolg der japanischen Bildnarrative hat sich eine zunehmend breitere Riege an Zeichnerinnen und Zeichnern in westlichen Ländern herausgebildet, die sich in Zeichenstil und Erzählweise an den fernöstlichen Vorbildern orientieren und erfolgreich ihre eigenen Manga publizieren. Vor allem deutsche Verlage haben einen wachsenden eigenen Markt an Nachwuchszeichnern und vor allem -zeichnerinnen gefördert, die mittlerweile sogar exportiert werden.⁵⁴

Ob die westlichen Eigenproduktionen als Manga zu bezeichnen sind, hängt von der jeweiligen Definition der Befragten ab. Unter der Leserschaft gehen die Meinungen auseinander, wobei die Vorstellung vom Manga als einem japanischen Comicprodukt vorherrscht und selbst unter der Nicht-Leserschaft weit verbreitet ist.⁵⁵ Von den deutschen Comicverlagen werden die Werke der deutschen Nachwuchstalente in jedem Fall unter dem Label *Manga* publiziert, und sei es auch nur aus verkaufsstrategischen Gründen. Im Fachdiskurs verweist Nielsen mit seiner Bezeichnung der deutschen Eigenproduktionen als „Germanga“⁵⁶ auf eine Mischung beider Begriffsdefinitionen, in dem er ebenso die Nationalität wie den Comicstil als Referenzpunkt aufgreift und in der Wortschöpfung verbindet.

Resümierend lässt sich festhalten, dass es zu einer differierenden Verwendung bzw. Definition des Terminus *Manga* kommt, die sowohl vom kulturellen Hintergrund als auch den Definitionskategorien der Befragten abhängt. Im Weiteren wird der Terminus *Manga* für Comics japanischer Herkunft verwendet. Damit soll einerseits der in westlichen Ländern etablierten Verwendung und dem zugehörigen Fachdiskurs Rechnung getragen und gleichzeitig Comics aus Japan als eigenständiger Untersuchungsgegenstand markiert werden. Inwiefern sich eine solche nationale Differenzierung zwischen Comics aus Japan und Comicprodukten anderer Länder und Regionen auch aus inhaltlichen Unterschieden begründen lässt, sprich, ob und inwiefern Manga ein spezifisches, japanisches Angebot visueller Narration darstellen, wird sich im Weiteren herausstellen. Um Manga in dieser Weise zu reflektieren, bedarf es einer Erläuterung, was unter visueller Narrativität von Comics zu verstehen ist.

Der Comic als visuelle Narration mit schriftsprachlicher Struktur

Die Erzählung mittels Bild und Text hat sowohl in Japan wie auch in westlichen Ländern eine lange kulturelle Tradition,⁵⁷ doch erst um 1900 hat sich in den USA die Gattung Comic⁵⁸ als eigenständige

⁵⁴ Ein erfolgreiches Beispiel ist die Serie „Gothic Sports“ von Anike Hage, die mittlerweile in Frankreich, den USA, Spanien und als E-Book sogar in Japan veröffentlicht wurde.

⁵⁵ Vgl. Treumann u.a. 2007, S. 142–144.

⁵⁶ Nielsen 2009 S. 337.

⁵⁷ Vgl. Köhn 2005; Jäger 1998; Sackmann 2007, S. 7–15.

Ausdrucksform des Erzählens mittels Bild und Text – oder genauer Bild und Sprache, wie sich im Weiteren zeigen wird – herausgebildet.⁵⁹ Sie unterscheidet sich von anderen Narrationen aus Texten und Bildern durch ihre neuartige Verknüpfung der beiden Zeichensysteme. Während etwa in den humoristischen Erzählungen von Wilhelm Busch – dem Vorbild der ersten US-amerikanischen Comicprodukte – die Handlung über den Schrifttext vermittelt wird und die Bildelemente lediglich illustrativen Charakter haben (was gleichermassen für Bilderbücher gilt), handelt es sich beim Comic um ein „sprachlich-bildliches Komplementärsystem“⁶⁰: „Ein erstes und grundlegendes Spezifikum dieser Literaturart ist die integrierte Verwendung von piktoralen und verbalen Zeichen, die in ihrem Zusammenspiel einen Erzähltext konstituieren.“⁶¹

Welche Funktion das jeweilige Zeichensystem für die Erzählung inne hat, wird ersichtlich, wenn sie voneinander getrennt betrachtet werden. Eine solche Analyse hat Bernd Dolle-Weinkauff vorgenommen, an dessen Argumentationslinie ich mich im Folgenden orientiere.⁶²

Reduziert man den Comic auf die Bildelemente, so wird deutlich, dass die piktorale Ebene bedeutsame, affektive Augenblicke nebeneinander stellt, die in einer engeren oder weiteren zeitlichen Abfolge „inhaltlich und prozessual zusammenhängen“⁶³. Aufgrund dieser Eigenschaft wird im Fachdiskurs auch der Terminus „sequentielle Kunst“ für Comics gebraucht.⁶⁴ Zudem vermittelt die Bildebene in der Regel die nonverbalen Kommunikationsanteile in der „Körperhaltung, Körperhaltung, Blickrichtung, Gestik und Mimik“⁶⁵ sowie die räumlich-situativen Rahmenbedingungen des Geschehens.

Aufgrund des narrativen Aspekts der Bilderreihung stellt das Einzelbild keine vollständige, in sich ruhende Szene dar, sondern verweist auf ein prozessuales Davor und Danach, einen externen Bedeutungskontext, der dem Erzählzusammenhang, in dem es steht, geschuldet ist.⁶⁶ Allerdings generieren die Bilderfolgen trotz ihres narrativen Charakters „keine eindeutigen Verweisbeziehungen“⁶⁷. Die Bildebene ist wesensgemäss mehrdeutig, was sich im Comic sowohl auf den Zusammenhang der Einzelbilder/Panels wie auch auf ihren Erzählinhalt auswirkt.

Betrachtet man den Schrifttext für sich, zeigt sich, dass sich mittels der geschriebenen sprachlichen Anteile in der Regel ein Interaktionsgeschehen vermittelt, dem eine zeitliche wie inhaltliche Abfolge inhärent ist. Mit dem Text lassen sich Komprimierungen und Vereindeutigungen erzielen; es können grosse Handlungssprünge etwa zeitlicher Art ebenso präzise und knapp vermittelt werden wie

⁵⁸ Der Terminus Comic wird hier als übergeordneter Begriff für alle Arten und Formen von Bild-Text-Erzählungen verwendet, die mit stilisierten Figuren, überwiegend wörtlicher/direkter Rede arbeiten und spezifische Zeichen wie Lautmalereien, Bildmetaphern oder Bewegungslinien einsetzen (vgl. Grünwald 2010, S. 13). Zur unterschiedlichen Terminologie für die bildliche Erzähllektüre und den Ausdruck Comic als verbreitetem Metabegriff vgl. Grünwald 2010, 12–14.

⁵⁹ Vgl. Köhn 2010, S. 306; Dittmar 2008, S. 21.

⁶⁰ Dolle-Weinkauff 1991, S. 76.

⁶¹ Dolle-Weinkauff 2002, S. 17.

⁶² Vgl. Dolle-Weinkauff 1991, S. 67–73.

⁶³ Grünwald 2010, S. 24.

⁶⁴ Vgl. McCloud 2001, S. 17. Eine Klassifizierung, die nicht unumstritten ist; zu den damit verknüpften definitiven Problematiken vgl. Packard 2010, S. 53–56.

⁶⁵ Krichel 2010, S. 35.

⁶⁶ Vgl. Grünwald 2010 S. 20–27.

⁶⁷ Dolle-Weinkauff 2002, S. 19.

abstrakte Ideen oder komplexe Sachverhalte.⁶⁸ Auch die zwischenmenschliche Kommunikation ist am besten über die wörtliche Rede vermittelbar: Diese stellt die am häufigsten im Comic verwendete Schrifttextart dar.

Zusammengefasst übernehmen die beiden Zeichenebenen im Comic strukturell verschiedene Aufgaben und Funktionen in der Erzählgenerierung. Die Bilder führen die Atmosphäre, die Körperlichkeit und die Affekte in einzelnen Szenen vor. Sie „übernehmen [...] eine beschreibende Funktion, indem sie Handlung und Figuren *zeigen* (Hervorhebung im Original)“⁶⁹. Der Text vermittelt den abstrakten Zusammenhang des Geschehens und seine Deutung. Er dient dazu, den bildlichen Handlungsverlauf zu strukturieren, das Geschehen inhaltlich zu präzisieren und das Gezeigte zu einem Narrativ zusammenzusetzen.

Im Verhältnis zwischen Bild und Text herrscht im vermeintlich bilddominierten Comic nach Bernd Dolle-Weinkauff das „heimliche Regiment der Sprache“⁷⁰. Der Comic kann als eine spezielle Form der Lektüre eingeordnet werden, da die Sprache nicht allein in Form des Schrifttextes das „primäre Ordnungsprinzip“⁷¹ des Inhalts darstellt, sondern darüber hinaus auch „die Anordnung der Einzelbilder und Bildfolgen [...] den Konventionen der Lektüre von Schriftsprache folgt.“⁷²

Letztgenanntes stellt ein entscheidendes Gattungsmerkmal von Comics dar, das sogar wesentlicher ist als die Präsenz von Texten im Bild. Grünewald fasst diesen Umstand treffend zusammen: Comics „sind eine hybride Kunst, sie vereinen Bild und Sprache – nicht notwendig Bild und Text (Schrift), wohl aber zeigendes Bild und sprachlich-literarische Struktur.“⁷³

Diese Spannung zwischen „den sinnlichen Qualitäten des Bildes“⁷⁴ und „der Strenge des Schriftprinzips“⁷⁵ ist ein Spezifikum der Gattung Comic und ein massgebliches Moment ihrer Attraktivität. Ob sich Bild und Sprache im Manga in besonderer Weise organisieren und sich darin japanisch-spezifische Bedeutungs- und Wissenssysteme ausdrücken, wird mit Blick in den Fachdiskurs im Folgenden verhandelt.

Kulturelle Eigenheiten von Manga im Fachdiskurs

Manga als Bildzeichen der Innerlichkeit

Jens R. Nielsen identifiziert das ‚Japanische‘ an Manga in ihrem Umgang mit Zeichenhaftigkeit und Leere. Ein erstes japanisches Spezifikum von Manga sei in der formelhaften Darstellung der Figuren zu finden. So wie die japanische Schrift aus einem Kanon von Schriftzeichen bestünde, deren jeweilige Bedeutung erst aus dem Kontext erschlossen werde, finde sich auch bei Mangafiguren ein begrenztes Repertoire an Posen, die wie ein Set an Zeichen wiederholt würden und erst im Handlungs- und Situationskontext ihre spezifische Bedeutung erlangten. Mangazeichner arbeiteten

⁶⁸ Vgl. McCloud 2007, S. 31 und 2001, S. 128, 131.

⁶⁹ Krichel 2010, S. 33.

⁷⁰ Dolle-Weinkauff 1991, S. 66.

⁷¹ Dolle-Weinkauff 1991, S. 70.

⁷² Dolle-Weinkauff 1991, S. 70.

⁷³ Grünewald 2010, S. 16.

⁷⁴ Dolle-Weinkauff 1991, S. 78.

⁷⁵ Dolle-Weinkauff 1991, S. 78.

häufig mit einem solchen Baukastensystem feststehender Körperhaltungen, während westliche Zeichner ihre Figur in immer neuen Perspektiven entwerfen würden. Der diesbezügliche Vorwurf in der westlichen Rezeption, Manga seien stereotyp, zeigt nach Nielsen die unterschiedlichen kulturellen Konzepte: die westliche Vorstellung vom einzigartigen (Comic-)Künstler mit seinem ureigenen Zeichenstil vs. eine reproduzierbare Mangafigur, die als grafischer Bedeutungsträger fungiere und nach Belieben innerhalb eines Werkes sowie werksübergreifend wiederholt verwendet werden könne. Zugleich verweise die unterschiedliche Figurenkonzeption auf den Produktionskontext. In Japan würden Manga aufgrund der engen Veröffentlichungstaktung unter hohem Zeitdruck hergestellt (ein 20-seitiges Kapitel im 2-Wochenrhythmus), weshalb ein Zeichner diverse Mitarbeiter habe, die mittels des vorhandenen Baukastens den Comic mit ausarbeiten könnten.

Ein zweites Unterscheidungsmerkmal zwischen westlichem und japanischem Comic sei die Bilderzählweise. Der westliche Comic stelle einzelne Comicbilder wie in einer Bildergalerie nebeneinander und zeige eine Abfolge „transitorischer Momente“ (Lessing), die auf das Nachvollziehen ausgerichtet seien. Die östliche Bildtradition hingegen generiere eine „Kultur des Unsichtbaren“,⁷⁶ die die Darstellung der Stille konventionalisiere, indem sie die „Handlung außerhalb des Bildfeldes“⁷⁷ ansiedle.

Der Einsatz von ‚handlungsfreien‘ Einzelbildern im Manga und der Leere innerhalb von Bildern (etwa als fehlender Hintergrund) sei charakteristisches Merkmal einer Erzählabsicht, die auf die Innerlichkeit und das Nachempfinden ausgerichtet sei. Dies bildet aus Niensens Sicht auch den Bedeutungshintergrund für die Darstellung von Mangafiguren mit übergrossen Augen. Das Figurenmerkmal der ‚Suppenteller-Augen‘ (Nielsen) sei ein Angebot, in die Seele der Protagonisten zu blicken, mit ihnen zu fühlen und zugleich gespiegelt vermittelt zu bekommen, was man selbst fühle. Der Manga zeige „gerahmte Schlüssellöcher des Gefühls“⁷⁸ und verlagere die Geschichte deutlicher in die Vorstellung des Lesers oder der Leserin. „Und wer dabei nichts fühlt, dem wird, anders als bei einem westlichen Erzähl-Comic, eben auch nichts oder zumindest nicht viel gesagt.“⁷⁹

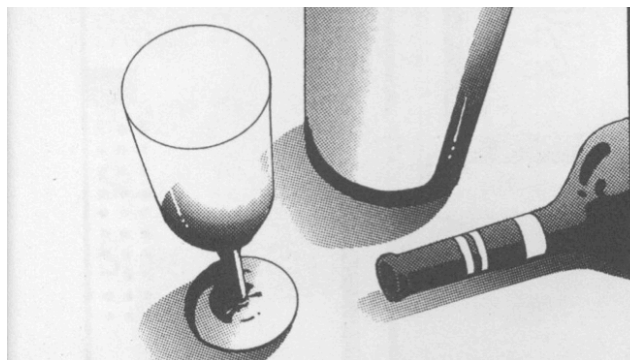


Abb. 3: Ein handlungsfreies Einzelbild.

⁷⁶ Hier bezieht sich Nielsen auf die Überlegung von Scott McCloud, dass Manga in der Tradition fernöstlicher Künste anders als westliche Comics mit der Leere und dem Prinzip der Pause arbeiten würden. Siehe hierzu die Ausführungen zu McCloud in Abschnitt 5.4.

⁷⁷ Nielsen 2009, S. 345.

⁷⁸ Nielsen 2009, S. 351.

⁷⁹ Nielsen 2009, S. 356.



Abb. 4: Grosse Augen als Spiegel der Gefühle.

Manga als synkretistische Literatur der Globalisierung

Bernd Dolle-Weinkauff kritisiert an Nielsens Position zum einen, dass Nielsen das transitorische Element als zentrales Merkmal des westlichen Comics ausweist und in Kontrast setzt zu Stilmitteln wie zeichenhafte Reduktion, Verkürzung und großflächige Leerstellen, die Spezifikum des fernöstlichen bzw. japanischen Comic sein sollen. Dolle-Weinkauff führt an, dass sich auch im westlichen Comic Erzählweisen fänden, die den „asiatischen“ Merkmalen entsprächen, in dem sie etwa das zentrale Handlungsmoment jenseits des Gezeigten ansiedeln.⁸⁰ Zum anderen hält er die Differenzierung in „westlichen“ und „fernöstlichen“ Comic für zu schlicht, da sich in beiden Bereichen ein heterogenes, in verschiedene Genres und Schulen ausdifferenziertes Comicangebot fände, dem eine solche Zusammenfassung nicht gerecht würde. Ferner sei eine Gleichsetzung von fernöstlichem mit japanischem Comic nicht haltbar, lasse sie doch die Eigenständigkeit etwa der koreanischen und chinesischen Comictraditionen ausser Acht.

Stattdessen vertritt Dolle-Weinkauff die Position, dass es sich bei Manga um ein transkulturelles Medienangebot handle. Er verweist auf den Kulturtransfer in der Geschichte des Comics und kommt zu dem Schluss, dass der im Westen populäre Manga das Produkt eines Entwicklungsprozesses sei, bei dem es zu einer japanischen Aneignung und Verwebung „von Versatzstücken und Elementen der kulturellen und literarischen Überlieferung im Weltmassstab [...] mit eigenkulturellen japanischen Elementen“⁸¹ gekommen sei: „Nirgendwo sonst werden Elemente fremdkultureller Herkunft, nicht zuletzt auch religiöse und esoterische Vorstellungen, derart unbefangen rezipiert, vermischt und integriert wie im japanischen Comic.“⁸² Das typisch Japanische am Manga sei eben diese Amalgamierung, insbesondere „das Prinzip des Synkretismus“⁸³ in den Erzählungen.⁸⁴

⁸⁰ Weiter wendet er ein, dass es sich um eine fehlgeleiteten Bezug auf Lessings Konzept des „transitorischen Moments“ handle. Der Charakter des Transitorischen nach Lessing bestehe im Aussparen des Handlungshöhepunkts zugunsten eines Zeigens des Augenblicks davor und danach. (Vgl. Dolle-Weinkauff 2010, S. 87f).

⁸¹ Dolle-Weinkauff 2005, S. 101.

⁸² Dolle-Weinkauff 2005, S. 101.

⁸³ Dolle-Weinkauff 2005, S. 101.

⁸⁴ Synkretismus meint die Verknüpfung vormals voneinander abgegrenzter religiöser Vorstellungen und Traditionen zu einem neuen System.

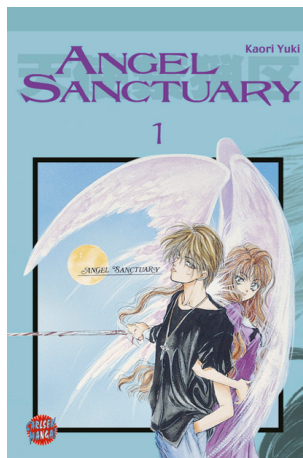


Abb. 5: Eine Mangaserie, die kabbalistische, jüdische, christliche, hinduistische und buddhistische Elemente vermischt.

Manga als Ausdruck soziokultureller Strukturen

Eine Darstellung kultureller Spezifika des Manga aus japanischer Binnenperspektive findet sich bei Jaqueline Berndt.⁸⁵ Sie stellt fest, dass die Frage in der Mangaforschung des Herkunftslands nur marginal behandelt werde; die deutlichste Annäherung finde sich im Kontext kulturanthropologischer Zugänge, die sich mit den Comicerzählungen, ihren raum-zeitlichen Komponenten und Figuren auseinandersetzen.⁸⁶

„Wenn von den Besonderheiten des Manga die Rede ist, dann – neben den kulturspezifischen Erzählinhalten – von der bildlichen Art, in der er erzählt und in der er gelesen wird, vor- und zurückschlagend, kreisend Vorangegangenes wieder aufnehmend.“⁸⁷

Die Überlegungen zum „Wie“ des Erzählens führt Berndt näher aus. Sie erläutert, dass die Leserichtung des Manga bis in die 1940er Jahren deutlich vom japanischen Schrifttext beeinflusst war, so dass die Einzelbilder „von oben nach unten, von rechts nach links gelesen“⁸⁸ wurden. Danach sei zunehmend auch mit einer horizontalen Bild-Text-Reihung gearbeitet worden, wie sie in der westlichen Comictadition üblich ist. In der Folge sei es zu einer Verknüpfung der vertikalen und horizontalen Bildanordnungen gekommen und schliesslich habe sich die Leserichtung der Bilderfolge gar von ihren eindeutigen Verknüpfungen gelöst. „Nicht allein die Panels untereinander, auch Bild und Text lassen sich im hochentwickelten Manga variabel kombinieren“⁸⁹, so Berndt, so dass sowohl der Handlungsverlauf als auch die Zuordnung der Textpassagen zu den Protagonisten freier vom Leser bzw. von der Leserin mit- und ausgestaltet werden kann. „Die abstrahierende Sparsamkeit der Linien steigert den Reichtum der Assoziationen zusätzlich und setzt eine ausmalende, ergänzende, Dis-

⁸⁵ Ein Überblick über den Manga-Diskurs im Hinblick auf seine Aussage über visuelle Erzählformen in Japan findet sich bei Köhn 2005, S. 9–26.

⁸⁶ vgl. Berndt 1995, S. 83–86.

⁸⁷ Berndt 1995, S. 90.

⁸⁸ Berndt 1995, S. 90.

⁸⁹ Berndt 1995, S. 91.

parates zusammensetzende Phantasie in Gang“⁹⁰. Demnach sei der Manga – zumindest in seiner „hochentwickelten“, d.h. erzähltechnisch ausgefeilten Form – ein Angebot, das dem Leser oder der Leserin viel Raum für eigene Vorstellungen und Ausschmückungen bietet.

Anknüpfend an Aussagen der Mangazeichnerin Satonaka Machiko stellt Berndt ferner die Bedeutung des Schrifttextes als Stimmungsträger sowohl in seiner inhaltlichen Aussage als auch in seiner graphischen Gestaltung heraus. Der Text müsse nicht vollständig gelesen werden, um „seine atmosphärische Bedeutung zu vermitteln. [...] Die Aufteilung der Wörter und ihr Abstand voneinander zeigen bildlich an, ob zögerlich oder bestimmt, langsam oder schnell gesprochen wird.“⁹¹

Im atmosphärischen Charakter des Textes und in seinem reduzierten Einsatz komme die kulturelle Tradition „der sprachlichen Andeutung“⁹² zum Tragen. Die japanische Kunst, aufgrund eines geteilten Codesystems und Kontexts lediglich über Gesten und verbale Andeutungen (scheinbar wortlos) zu kommunizieren, bedinge die verkürzten, kontextgebundenen Textanteile des Manga mit.

Ein weiterer Bezug zur japanischen Kultur finde sich im Zusammenspiel von Einzelem und Gruppe. Im Verhältnis von Bilderreihung und Einzelbild deute sich eine Analogie zum japanischen Verhältnis des Individuums zum Kollektiv an:

„Wie in der alltäglichen Kommunikation die Beziehungen zwischen den Menschen im Mittelpunkt stehen, durch die sich der Einzelne kontextuell definiert, so erlebt man das Einzelbild im Manga zugleich als unverzichtbar spezifischen Träger des Bilderflusses und als ein „Dazwischen“, das in diesem aufgeht.“⁹³

Berndt identifiziert in der Einbettung des Einzelbilds in die Bilderfolge des Manga eine Analogie zur Einbindung des japanischen Subjekts in das Kollektiv.



Abb. 6: Wortabbruch und Auslassungspunkte zeigen das zögerlich-unsichere Sprechen an.

⁹⁰ Berndt 1995, S. 90.

⁹¹ Berndt 1995, S. 91.

⁹² Berndt 1995, S. 91.

⁹³ Berndt 1995, S. 92.

Manga als innovative Comicerzählform zur Involvierung der Leserschaft

Scott McCloud hat sich im Kontext seiner Betrachtung der Erzähltechniken und Erzählstrategien von Comics auch mit den Spezifika des Manga beschäftigt. Er stellt zunächst die anders gelagerte Verwendung von Bildübergängen heraus. Während in US-amerikanischen und franko-belgischen Erzählungen die Einzelbilder vor allem durch Übergänge „von Handlung zu Handlung“, „von Gegenstand zu Gegenstand“ und „von Szene zu Szene“ verknüpft seien, fänden sich in japanischen Comics auch immer wieder Bildübergänge „von Augenblick zu Augenblick“ und „von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“.⁹⁴



Abb. 7: Die sechs Bildübergänge nach McCloud

Insbesondere die Häufung der letztgenannten Variante findet er bemerkenswert, bringt sie doch die Handlung im engeren Sinn nicht voran, da sie verschiedene Ausschnitte desselben Moments vorführe, die es zu einer Szene zusammenzufügen gelte. Dadurch werde die für den Comic typische sequentielle Erzählweise, mittels der räumlichen Bildabfolge einen zeitlichen Verlauf darzustellen, selbst minimiert, zugunsten der Darstellung eines Augenblicks aus verschiedenen Blickpunkten. Mit einer solchen Bildabfolge würden vor allem die Stimmung und Atmosphäre eines Augenblicks deutlicher übermittelt.

Den Grund für die beliebte Verwendung von nicht-handlungsbezogenen Bildübergängen sieht McCloud in den ästhetischen Traditionen Japans. Die fernöstlichen Künste hätten sich seit Jahrhunderten mit dem Prinzip der Auslassung als Bestandteil des Kunstwerks auseinandergesetzt – in der

⁹⁴ Eine sechste Variante des Bildübergangs, die er als Paralogie benennt, findet sich nicht in den gängigen von ihm betrachteten Serien. Sie zeichnet sich durch das Nebeneinander von Bildern aus, die keine logische Verknüpfung erkennen lassen. Sie findet sich eher in experimentellen, avantgardistischen Comics (vgl. McCloud 2001, S. 80f.).

Malerei mit dem „negativen Raum“, in der Musik mit der „Rolle der Stille“⁹⁵ –, während im Westen zusammenhängende Klangfolgen und die Gestaltung des Bildvordergrunds lange eine zentrale Rolle gespielt hätten.⁹⁶ Er resümiert, dass aufgrund dieser japanischen Kunsttradition „der Comic in Japan (mehr als anderswo) eine Kunst der Pause“⁹⁷ sei.

Neben den Bildübergängen identifiziert er vor dem Vergleichshorizont US-amerikanischer Superheldencomics der 1980er Jahre noch sieben weitere typische Erzählstrategien und Darstellungsweisen des Manga.

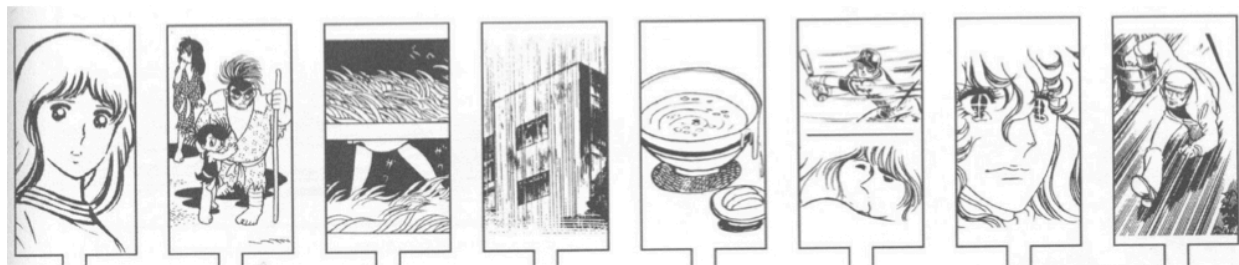


Abb. 8: Die acht typischen Manga-Erzähltechniken in Bildbeispielen bei McCloud (von links nach rechts): symbolische Gesichter, archetypische Körper, handlungsfreie Einzelbilder, prägnante Schauplätze, Alltagsdetails, Genrevielfalt, expressionistische Gefühlsdarstellung und subjektive Bewegungsdarstellung.

Da wäre zunächst eine „symbolische Figurendarstellung“⁹⁸. Durch einen hohen Abstraktionsgrad in der Darstellung und eine Reduktion auf einzelne Merkmale würden die Gesichtszüge der Figur soweit stilisiert, dass diese zu einem universellen Prototyp werde. Die schlichten und zugleich ansprechenden Gesichter böten sich einer Vielzahl an Leserinnen und Lesern zur Identifikation an.⁹⁹ Ein zweites Merkmal japanischer Comicfiguren sei ihre Ausgestaltung höchst unterschiedlicher, einprägsamer Körperformen. In dem daraus entstehenden breiten Figurenspektrum würden häufig feststehende Archetypen Verwendung finden. Die Vielfalt an Figurendesigns innerhalb einer Geschichte könne sogar stark vereinfachte mit naturalistischeren Figuren kombinieren, um unterschiedliche Bezugnahmen des Lesers zu den Protagonistinnen und Protagonisten zu bewirken.¹⁰⁰ Auch die dritte und vierte Technik beziehen sich auf die Protagonistinnen und Protagonisten in Manga, sie beschäftigen sich jedoch mit ihrer Dynamisierung. Die visuelle Strategie zur Darstellung der körperlichen Bewegung von Figuren (sowie Objekten) im Manga bezeichnet McCloud als „sub-

⁹⁵ McCloud 2001, S. 90.

⁹⁶ Die Betonung von gestalteten Klangfolgen und Bildvordergründen sei durch die Rezeption der japanischen Gestaltungsformen, mit Stille und Auslassungen zu arbeiten, erweitert und inspiriert worden. McCloud verweist hier auf den kulturellen Austausch im Bereich der Kunst in den letzten zwei Jahrhunderten zwischen westlichen, asiatischen und auch afrikanischen Ländern (vgl. McCloud 2001, S. 90–91).

⁹⁷ McCloud 2001, S. 89–90.

⁹⁸ McCloud 2007, S. 216.

⁹⁹ Vgl. McCloud 2001, S. 36–39 und 2007, S. 216.

¹⁰⁰ McCloud erläutert in seiner Comictheorie das Verhältnis von zeichnerischer Reduktion und Leseridentifikation: Je abstrakter und universeller ein Gesicht, eine Körperform gezeichnet sei, umso höher sei die Zahl der Menschen, die sich darin wiedererkennen könnten (vgl. McCloud 2001, S. 35–54, S. 59–61). Entsprechend sorgt die Kombination von vereinfachten und naturalistischen Figuren für eine unterschiedliche Identifikation des Lesenden – in den vereinfachten Figuren kann er leichter sich selbst sehen, während die detailliert-naturalistischen Figuren eher als „andere“ gesehen werden.

jektive Bewegung“¹⁰¹. Im Bild wird die Bewegung mit Fokus auf den sich bewegenden Akteur dargestellt. Das bedeutet, dass das bewegte Subjekt/Objekt klar zu erkennen ist, während der Bildhintergrund verwischt. Die vorüber ziehende Umgebung wird mittels zahlreicher Bewegungslinien (Speedlines) dargestellt.¹⁰²

Die zweite visuelle Strategie zur dynamischen Figurendarstellung bezieht sich auf die Abbildung ihrer inneren, emotionalen Bewegung. McCloud spricht hier von „expressiven Stilmitteln zur Darstellung der Gefühlswelt“¹⁰³. Dazu gehören „expressionistische Hintergründe, Montagen, karikierende Überzeichnungen“¹⁰⁴, die die emotionale Verfassung der Figur mit ihren unterschiedlichen Mitteln ins Bild setzen.

Ein fünftes Spezifikum des japanischen Erzählrepertoires betrifft die Bildhintergründe, die Handlungsorte. Sie würden mit Details der Alltagserfahrung ausgestattet, die das visuelle Gedächtnis ansprechen; das liesse den Ort realer erscheinen, so dass er zu einem „prägnanten Schauplatz“ würde.¹⁰⁵

Die sechste Erzähltechnik betrifft ebenfalls die Darstellung von Einzelheiten, hier jedoch bezogen auf Gegenstände. Manga generierten Alltagsnähe, indem sie „kleine Details aus der natürlichen Welt“¹⁰⁶ in ihre Erzählungen integrierten, die zwar nicht für die Handlung von Belang seien, aber die fiktive Welt näher an die Lebenswelt der Leserschaft rückten. Sie können sowohl als Details von Schauplätzen auftreten als auch autonom in sogenannten „stummen Panels“ – Einzelbildern, die nicht zum Handlungsverlauf beitragen und im Fall der alltagsnahen Details lediglich einen Ausschnitt der dargestellten Szene abbildeten, wie eine Tasse mit dampfendem Kaffee. Stumme Panels in Manga können auch vollständig leer sein, etwa um den Ablauf von Zeit zu verdeutlichen.

Das siebte Erzählmerkmal überschreibt McCloud als „erwachsenes Genre“.¹⁰⁷ Er fasst darunter „das Verständnis erzählerischer Besonderheiten hunderter verschiedener Genres wie zum Beispiel Sport, Liebesgeschichten, SF [Science Fiction, RK], Fantasy, Wirtschaft, Horror, Erotikkomödie“¹⁰⁸ und

¹⁰¹ McCloud 2007, S. 216.

¹⁰² Subjektive Bewegung im Comic lässt sich auch durch eine Analogie des Comicbilds mit der Kameraeinstellung in einem Film veranschaulichen. Bei der subjektiven Bewegung bleibt die Kamera auf gleicher Höhe mit dem bewegten Objekt, das scharf zu sehen ist, während der Bildhintergrund verwischt.

¹⁰³ McCloud 2007, S. 216.

¹⁰⁴ McCloud 2007, S. 216.

¹⁰⁵ Die Kombination von naturalistischen Ortsdarstellungen mit stilisierten Figuren, wie sie gern in Manga und auch anderen Comics angewendet würden, ermöglichten dem Leser oder der Leserin „hinter der Maske einer Figur gefahrlos in eine Welt sinnlicher Reize einzutreten.“ (McCloud 2001, S. 51) McCloud bezeichnet diesen Vorgang als den „Maskierungseffekt“. Ein solcher Zeichenstil zielt darauf ab, die Anteilnahme am Erzählgeschehen zu erhöhen.

¹⁰⁶ McCloud 2007, S. 216.

¹⁰⁷ Die Betitelung dieses Merkmals als „erwachsenes Genre“ ist aus meiner Sicht irreführend. Es handelt sich hierbei nicht, wie sich annehmen ließe, um ein Genre für Erwachsene. Zwar gibt es in Japan ein vielfältiges Angebot an Erwachsenencomics, dem die benannte Fülle an thematischen Ausrichtungen inhärent ist (und von denen der pornographische Bereich lediglich einen geringen Teil ausmacht). Allerdings findet sich das Spektrum von Krimi über Romanzen bis Comedy ebenso im Bereich der japanischen Kinder- und Jugendcomics, die noch dazu das Hauptangebot der im Westen erhältlichen Manga ausmacht. Deshalb kann und sollte der Terminus „erwachsen“ keine Alterszielgruppe benennen; er lässt sich im Sinn einer Metapher für den Entwicklungsstand der Comicmarktes verstehen, welcher nicht mehr ‚in den Kinderschuhen steckt‘, sondern eine ausgereifte, graphisch, narrativ und künstlerisch heterogene Ausdifferenzierung aufweist. Wegen der Missverständlichkeit schlage ich die Umbenennung dieses japanischen Comicmerkmals in „Genrevielfalt“ vor.

¹⁰⁸ McCloud 2007, S. 216.

verweist damit auf das breite Themenspektrum von Manga. Er betont das japanische Gespür für die Ausgestaltung genrebezogener Darstellungs-, Erzähl- und Figurenkonventionen.

McCloud kommt zu dem Schluss, dass all die benannten Erzählstrategien des Manga einem übergeordneten Sinn und Zweck dienen: der Einbindung des Lesers und seine aktive Beteiligung an der Erzählung.¹⁰⁹ Die Ausrichtung auf die Involvierung des/der Lesenden und die zu diesem Zweck ausdifferenzierten graphisch-erzählerischen Möglichkeiten der Comicform seien das entscheidende Merkmal der Mangaerzählweise. Obgleich es im Zuge des internationalen Erfolgs von Manga zu einer Übernahme ihrer Erzähltechniken in westliche Mainstream-Comics und Graphic Novels gekommen sei, suche die Lesereinbindung des japanischen Comics nach wie vor ihresgleichen.

Diskussion

Die vorgestellten Positionen zum Kulturspezifischen des japanischen Comics lassen sich nach zwei Leitperspektiven zusammenfassen. Sie identifizieren das Japanische an Manga entweder im „Wie“ ihres Erzählens oder im „Was“ des Erzählten. Auffällig ist, dass der deutliche Schwerpunkt der Auseinandersetzungen auf der Art und Weise des Erzählens mittels Bildern und Texten liegt. Bevor jedoch auf die diesbezüglichen Erkenntniszusammenhänge eingegangen wird, zuerst zum kulturspezifischen „Was“ – den Themen und Motiven von Manga.

Sowohl Dolle-Weinkauff wie auch McCloud setzten sich mit den Erzählgegenständen von Manga auseinander. McCloud fokussiert die thematische Ausdifferenzierung des Angebots und verweist auf die besondere Genrevielfalt und den Variantenreichtum japanischer Comictitel, während Dolle-Weinkauff die Erzählmotive und ihre internationalen Bezüge in den Blick nimmt.

Auf den Hintergrund des Phänomens der Genrevielfalt möchte ich in einem kurzen Exkurs eingehen. Der Variantenreichtum im japanischen Comicangebot lässt sich in Zusammenhang mit McClouds Aussage setzen, dass sich die japanische Comictradition weitestgehend eigenständig entwickelt habe. Was das Aufkommen der ersten japanischen Comics sowie ihre Quellen von Motiven, Ideen und Erzählformen angeht, lässt sich dem nicht folgen. Bezogen auf die Publikumsausrichtung des japanischen Comicmarktes und seine eigenständige inhaltliche Ausdifferenzierung ist McCloud jedoch zuzustimmen.

Nach der Übernahme der neuen Erzählform Comic zu Beginn des 20. Jahrhunderts nach US-amerikanischem Vorbild hat sich die Gattung – verstärkt nach dem Zweiten Weltkrieg – in Japan verbreitet und ein auf den inländischen Markt konzentriertes Angebot etabliert, dessen Marktumfang und Auflagenzahl weltweit seinesgleichen sucht.¹¹⁰ Anfänglich vor allem als Kinder- und Jugendliteratur für Mädchen und Jungen angeboten, bedurfte es für die älter gewordene Leserschaft bald anderer Formate. Sie fand sie in den komplexen, über viele Bände ausgedehnten romanhaften Erzählungen der sogenannten *story manga* und in den an realistischen Darstellungen und ernsthaften, konflikträchtigen Stoffen ausgerichteten Angeboten namens *gekiga* (dt. „dramatische Bilder“). Der Drang der Verlage, sich weitere Zielgruppen zu erschliessen oder etwaige Markteinbussen wett zu machen, die Verzahnung mit flankierenden Medienangeboten¹¹¹ und die Nachfrage nach ad-

¹⁰⁹ Vgl. McCloud 2007, S. 217–219.

¹¹⁰ Vgl. Bouissou 2010, S. 28–30.; Gravett 2006, S. 13.

¹¹¹ Vor allem die Parallelentwicklung von japanischem Comic- und Zeichentrickangebot ist hier zu nennen. Doch auch die Verknüpfung der Comicserien mit Kartenspielen, Spielzeugfiguren und Computerspielen ist als erfolgrei-

äquaten Lesestoffen seitens der älter werdenden Leserschaft etablierte eine japanische Comiclandschaft, die für nahezu jede Alters- und Interessensgruppe Comiclektüre bietet.¹¹² Nicht zuletzt die enge Verzahnung der Serienentwicklung mit den Publikumsinteressen – über die Möglichkeit, laufende Serien direkt zu kommentieren (via beiliegender Postkarte in den Comicmagazinen) – ist ein Grund für die Variationsbreite. Gedruckt wird, was bei der Leserschaft ankommt. Die Rückmeldungen beeinflussen nicht nur, ob ein Angebot abgesetzt wird oder wie die Erzählung weiter verläuft, sondern führen bei breitem Zuspruch auch zur Generierung neuer Genres.¹¹³ Eine solch enge Bindung der Leserschaft ist vor allem aufgrund des dichten Publikationsrhythmus der Magazine möglich, die alle zwei Wochen einen neuen Sammelband mit den neuesten Kapiteln verschiedener Serien herausbringen.¹¹⁴ Insofern findet sich die von McCloud für die Erzähltechniken von Manga dargestellte Leserinnen- und Leserinvolverung auch im Bereich der Kommunikation zwischen Verlagen und Leserschaft wieder.

Neben der Genrevielfalt findet sich ein weiteres inhaltsbezogenes Moment, das von Dolle-Weinkauff als typisch japanisch ausgewiesen wird: Es handelt sich dabei um die verwendeten Erzählelemente, wobei er die reibungslose Vermischung von eigenkulturellen mit fremdkulturellen Erzählformen und (religiösen) Motiven hervorhebt. Damit erweitert er die von Berndt referierte Sichtweise des japanischen Mangadiskurses um den Aspekt, dass es – neben den tradierten japanischen Erzählmotiven – auch zu einer ausgeprägten Adaption anderskultureller Elemente kommt. Darüber hinaus korrigiert er die japanische Einschätzung dahin gehend, dass er das spezifisch Japanische des Manga im Verhältnis der eigenkulturellen und anderskulturellen Anteile verortet. Der innernarrative Umgang mit dem „Fremden“ – seien es religiöse Praktiken, mythische Figuren oder Erzählkonventionen – als selbstverständlichem Mit- und Ineinander ist nach dem Ansatz von Dolle-Weinkauff ein japanisches Alleinstellungsmerkmal.¹¹⁵

Diese Integration von internationalem Erzählgut bezieht sich nach meiner Einschätzung der deutschsprachigen Mangapalette im Kern auf Elemente der westlichen Kulturen – speziell der Vereinigten Staaten und der (west-)europäischen Länder – und der asiatischen Nachbarländer Japans – hier vor allem China. Motive und Elemente afrikanischer, indischer oder südamerikanischer Kulturtraditionen stellen keine nennenswerten Bezugs- und Inspirationsquellen von Manga dar. Insofern liesse sich zuspitzen, dass es sich bei Manga um „eine Literatur der Globalisierung“¹¹⁶ handelt, die zwischen der japanischen Kultur und den für Japan wirtschaftlich wie soziokulturell einflussreichen Kulturen symbolisch vermittelt, indem sie ihre Kulturfragmente „amalgamiert“.¹¹⁷

che japanische Mehrfachvermarktungsstrategie zu nennen (vgl. Bouissou 2010, S. 28; Schulz 2006, S. 197–199; Vollbrecht 2001, S. 454–456).

¹¹² So finden sich Angebote für unterschiedliche Adressatengruppen wie Kinder, Sportfans, berufstätige Frauen oder Senioren (*silver manga*) sowie themenbezogene Sparten wie Märchencomics, Samuraiabenteuer oder romantisch-homoerotische Liebesgeschichten zwischen Jungen bzw. jungen Männern, die sich an eine weibliche Leserschaft richten (als „Jungenliebe“, japanisch *shonen ai* bzw. *yaoi*, englisch *boys love* bezeichnet).

¹¹³ So führt etwa die Beliebtheit der Abenteuer von und mit Dienstmädchen zur Ausgestaltung eines eigenen ‚Dienstmädchen-Genres‘ (auch *maid* genannt, nach dem englischen Ausdruck für Dienstmädchen).

¹¹⁴ Eine vergleichbare Rückmeldung der Leserschaft wäre etwa bei franko-belgischen Albencomics aufgrund des Publikationszeitraums nicht möglich, da sie üblicherweise im Dreimonats-Rhythmus publiziert werden.

¹¹⁵ Vgl. Dolle-Weinkauff 2005, S. 101–103; Dolle-Weinkauff 2010, S. 90–92.

¹¹⁶ Dolle-Weinkauff 2005, S. 99.

¹¹⁷ Dass sich die benannten soziokulturellen Bezüge als die zentralen erweisen, könnte gleichermassen an der breiteren Rezeption westlicher (Populär-)Kultur in Japan liegen wie an der höheren Bedeutung als Wirtschaftspartner wie

Diese reibungslose Verknüpfung setzt sich in gewisser Weise bis in die westliche Publikationspraxis fort, in der bewusst japanische Textanteile – etwa im Titel oder in den Geräuschwörtern – beibehalten und mit deutschen oder auch englischen Texten kombiniert werden, im Sinn einer paratextuellen Gestaltung.¹¹⁸

Die weitaus umfangreichere Auseinandersetzung mit den kulturell geprägten Comicspezifika findet sich jedoch hinsichtlich der bild-textlichen Erzählweise. Sowohl Nielsen als auch Berndt und McCloud thematisieren die Art, wie mit Bildern und Texten in Manga erzählt wird, als das Eigene dieser fernöstlichen Lektüre. Sie alle benennen Besonderheiten der Narration, die sie an unterschiedliche japanische Kulturtraditionen rückbinden.

Inwieweit die Einschätzung der Analogien zwischen Manga und japanischer Soziokultur und Gesellschaft dabei ihre Berechtigung hat, erscheint im Einzelfall fragwürdig. So gelte es, die Kontextgebundenheit der Schriftsprache und Bedeutsamkeit des Zeichenbildungsprozesses der japanischen Schrift in ihrer Relevanz für die Zeichenhaftigkeit von Mangafiguren nach Nielsen einer genaueren Prüfung zu unterziehen. Denn bei einer anderen Analyse des Schriftcharakters und seiner Verbindung zur Mangaform hat sich bereits eine diesbezügliche Fehlannahme herausgestellt. Stephan Köhn weist nach, dass die angenommene Verwandtschaft der bildlichen Erzählweise des Comics mit dem Bildcharakter der auch in Japan gebräuchlichen chinesischen Schriftzeichen nicht zutreffend ist. Chinesische Schriftzeichen würden keineswegs als alleinstehende Begriffssymbole analog wie Bilder gelesen. Wie in der alphabetischen Schriftsprache seien auch bei den Schriftzeichen lexikalische wie syntaktische Kategorisierungen vorhanden und ihre kognitive Verarbeitung verlaufe wie die von Alphabetbuchstaben.¹¹⁹ Die Annahme einer schnelleren und einfacheren Comiclektüre durch die Verwandtschaft von Bilderschrift und Bildererzählung lässt sich demnach nicht aufrechterhalten. Wie es um die Verbindung von Schriftzeichen und Zeichenhaftigkeit der Comicfiguren steht, gilt es in einer weiteren schriftsprachlichen Analyse zu untersuchen.

Die von Berndt benannte Sprachreduktion im Manga aufgrund der tradierten japanischen Kommunikationspraxis reduzierter sozial-sprachlicher Codes möchte ich gleichermassen hinterfragen. Dass der geteilte sozial-sprachliche Kode als Begründung für die existierenden sprachlichen Verkürzungen in Manga herangezogen wird, scheint mir aus zweierlei Gründen fraglich. Handelte es sich um eine dezidierte Form kultureller Interaktionsspezifika, wären sie in der Regel doch kaum verständlich für in Bezug auf diese Kultur Aussenstehende.¹²⁰ Demgegenüber sind die Sprachreduktionen in Manga innerhalb der Erzählhandlung zumeist selbsterklärend. Sie erschliessen sich aus den vorgeführten Szenen, bei denen es sich häufig um emotionalisierte Momente wie romantische, traurige

-konkurrenten im Unterschied zu anderen Ländern und Regionen. Dieser Hypothese zufolge spiegelt die Vermischung im Manga eine kulturelle Umgangsweise mit fremdkulturellen Einflüssen und ihre massenmediale Verarbeitung wider, die im Zuge der japanischen Modernisierung und dem Aufstieg zu einer Wirtschaftsmacht insbesondere nach dem Zweiten Weltkrieg eingesetzt hat – was dem Zeitraum entspricht, ab dem sich der Siegeszug des Manga in Japan vollzieht. Der Sinn einer solchen Adaptionspraxis wäre in der Aneignung und Verarbeitung des Fremden im Eigenen und des Eigenen im Fremden angesichts einer rasanten soziokulturellen Veränderung und der Fülle an Ausseneinflüssen nach 200-jähriger Isolation zu verorten. Die soziohistorische Überprüfung der Möglichkeit einer solchen oder ganz anderen Verschränkung von medienkultureller Entwicklung und gesellschaftlicher Funktion des Manga gilt es zu prüfen.

¹¹⁸ Vgl. Dolle-Weinkauff 2010, S. 94f.

¹¹⁹ Vgl. Köhn 2005, S. 41–63, S. 99.

¹²⁰ So wie es etwa bei den ritualisiert-stilisierten Gesten und Darstellungsweisen des No-Theaters zu Verständnisschwierigkeiten kommen kann.

oder lebensbedrohliche (Konflikt-)Situationen handelt. Selbige sind auch in nicht-japanischen Kommunikationskontexten bzw. ihren medialen Inszenierungen durch eine bruchstückhafte, reduzierte Sprache gekennzeichnet, da hier die Affektivität im Vordergrund steht. Insofern kann die reduziert-atmosphärische Sprache in Manga meiner Einschätzung nach auch Ausdruck einer international-populärkulturellen Inszenierungspraxis sein, die der Emotionalität Raum gibt. Mit dieser Sichtweise greife ich die Einschätzung der internationalen Erzählkultur als Reservoir der Manga-Narration von Dolle-Weinkauff auf und transferiere sie auf diese Erzählstrategie.

Eine andere, von Berndt als kulturell ausgewiesene Eigenheit von Manga ist das Zusammenspiel von Einzelbild und Bildabfolge. Vergleichbar der Rolle des Subjekts in der japanischen Gemeinschaft erweise sich das Panel zugleich als unabdingbarer eigenständiger Bestandteil der Bildfolge und als kontextabhängiges „Dazwischen“. Vor dem Hintergrund der an früherer Stelle ausgeführten Bedeutung des Einzelbilds in der Bildabfolge des Comics ist das vermeintlich spezifisch Japanische an einem solchen Verhältnis wenig schlüssig. Das Einzelbild ist in der Bildabfolge des Comic stets zugleich ein „Träger des Bilderflusses und [...] ein ‚Dazwischen‘, das in diesem aufgeht.“¹²¹ Es handelt sich als solches um ein Charakteristikum der Bilderzählung im Comic.

Allerdings lässt sich in der Ausgestaltung des Verhältnisses von Einzelbild und Bilderfluss Charakteristisches des Manga ausmachen. McCloud hat die Verwendung bestimmter Bildübergänge als ein Spezifikum der Manga-Erzählweise beschrieben, etwa wenn mehrere Einzelbilder Ausschnitte desselben Augenblicks zeigen, so dass der Bilderfluss keine zeitliche Abfolge mehr vermittelt, sondern einen Moment aus verschiedenen Einzelheiten gestaltet.

Auch die in Manga verbreitete Variante, eine einzelne Handlung oder Bewegung in viele Einzelbilder zu zerlegen und mitunter über mehrere Seiten hinweg darzustellen, weist dem Einzelbild eine bestimmte Stellung in der Bilderreihung zu. Mittels der engen zeitlichen Abfolge der Einzelbilder wird das Verweilen auf dem Panel reduziert zugunsten des dynamischen Bilderflusses.

Berndt selbst weist auf die flexible Bild-Text-Reihung und den zirkulär angelegten Erzähl- und Leseprozess im hochentwickelten japanischen Comic hin. Beides gründet auf einem bestimmten Zusammenspiel von Einzelbild und Bilderfolge. Die linear-chronologische Verknüpfung der Einzelbilder und Textanteile wird in der flexiblen Leserichtung der Bildabfolge aufgehoben zu Gunsten einer Gleichzeitigkeit des Gezeigten und ihrer variablen Verbindungsmöglichkeiten.¹²² Das simultane Moment findet sich auch im Zusammenfügen von Einzelbildern zu einer Handlungsszene, wie McCloud sie benennt. Zu dieser Simultanität und Variabilität der Bild-Text-Verknüpfung tritt ein kreisender Narrationsverlauf, zu dem etwa ein inhaltlicher Rückbezug auf vorangegangene Erzählmomente zur Erläuterung wie Fortführung des je gegenwärtigen Handlungsgeschehens gehört.

Mit diesen Eigenheiten im Verhältnis von Einzelbild und Bilderfolge zeigt sich in Manga ein Lese- und Erzählprinzip, das eine vorgegebene, (chrono-)logische Reihung der piktoralen und verbalen Elemente zeitweilig aufgibt zugunsten von offenen, simultanen Erzählanteilen, die der Leser oder die Leserin gemäss der eigenen narrativen Sinngebung reihen kann. Damit weist der Manga ein innovatives Strukturierungsmoment auf, das die Erzählweise des Comics erweitert, indem die Strenge der linearen (zeitlichen) Erzählabfolge partiell aufgegeben wird. Zugleich behält der Manga jedoch auch in diesen Erzählabschnitten die literarische Struktur bei, die Grünwald als konstitutiv

¹²¹ Berndt 1995, S. 92.

¹²² Indem die Textanteile mehrdeutig zugeordnet werden können und ihre atmosphärische Bedeutung in den Vordergrund tritt, verliert er seine Funktion, eindeutige Verweisbeziehungen zwischen den Einzelbildern herzustellen.

für Comics benennt, indem Text- wie Bildanteile nach wie vor nacheinander gelesen, betrachtet und in eine sinnstiftende Abfolge gebracht werden müssen.

Fazit

An den unvertrauten Merkmalen, die jeweils an Manga ausgemacht und betont werden, lässt sich in der Regel die implizite Vorstellung „des Comics“ als interne Vergleichsfolie der erwarteten, comic-typischen Bestandteile und seiner Erscheinungsweise identifizieren. Je nach Gegenüber geraten damit andere vermeintliche oder tatsächliche kulturelle Merkmale von Manga in den Blick.

So erweist sich auch in den referierten Diskurspositionen zur japanischen Comicerzählweise die Relevanz der jeweiligen Vergleichsgruppe bei der Identifizierung japanspezifischer Mangaeigenheiten. McCloud entwickelt seine Liste mangatypischer Erzähltechniken primär vor dem Hintergrund der US-amerikanischen Superheldencomics (der 1980er Jahre) – eine Gegenüberstellung, die nach Dolle-Weinkauff auch für die von Nielsen etablierten Merkmale von Manga den impliziten Bezugspunkt darstellt.¹²³ Im Rekurs auf Superheldencomics geraten die nicht-handlungsbezogenen Erzählelemente in Manga stärker in den Blick; bei einem Abgleich mit franko-belgischen Erzählformen würden sie tendenziell weniger kontrastreich erscheinen. Dasselbe gilt für die Verwendung von stilisierten einfachen Comicfiguren in Kombination mit naturalistischen Hintergründen.¹²⁴

Die Besonderheit dieser Erzählelemente in Manga besteht insofern weniger in ihrem Vorhandensein als in ihrem verbreiteten Einsatz und ihrer differenzierten Ausgestaltung. In diesem Sinn lassen sich Manga durchaus von Comictraditionen wie Superheldencomics oder franko-belgischen Stilrichtungen unterscheiden, allerdings nicht in Form einer Gegenüberstellung gänzlich verschiedener Comics, sondern lediglich als Stilrichtung mit eigener Ausprägung, Ausgestaltung, Konventionalisierung und Häufung von Stilmitteln innerhalb der Erzählgattung Comic.¹²⁵

Was nun die Herkunft etwaiger mangatypischer Erzählstrategien aus kulturellen Eigenheiten betrifft, konnte ein solcher Zusammenhang für die benannten Einzelphänomene im Gros nicht stichhaltig plausibilisiert werden. Es scheint in diesem Kontext eher ein Kulturalismus am Werk, der die Erscheinungsformen von Manga auf kulturelle Faktoren zurückzuführen sucht. Die zugrunde gelegten kulturellen Spezifika werden dabei nicht nur tendenziell als ahistorisch, homogen und statisch konstruiert – und folgen somit einem totalitären Kulturbegriff –, sondern lassen zugleich die Eigenlogik massenmedialer Entwicklungen und Ausgestaltungen in einem globalisierten marktwirtschaftlichen System zu sehr ausser Acht. Denn Manga sind im Herkunftsland „ein hochkapitalisiertes Produkt einer hervorragend aufgestellten Kulturindustrie.“¹²⁶ Bei Manga handelt es sich demzufolge weniger um das Comicphänomen einer spezifisch japanischen Kultur(tradition) als um die Comicschule einer global inspirierten, populärkulturellen, kapitalisierten japanischen Medienindustrie.

¹²³ Bei den Ausführungen von Berndt lässt sich neben kulturellen Traditionslinien die historische Entwicklung des (Mainstream-)Manga selbst als Bezugspunkt der Analyse annehmen.

¹²⁴ McCloud verweist darauf, dass eine solche Darstellungsweise auch in franko-belgischen Alben der Ligne Claire – wie etwa bei Hergés „Tim und Struppi“ – etabliert ist. Sie sei lediglich im japanischen Comic stärker verbreitet und als Stilform konventionalisiert (vgl. McCloud 2001, S. 50).

¹²⁵ Vgl. Dolle-Weinkauff 2005, S. 103.

¹²⁶ Nielsen 2009, S. 337.

Literatur

Primärliteratur

- Hage, Anike: Gothic Sports. Bd. 1-5. Hamburg: Tokyopop 2006-2010.
- Hergé: Tim und Struppi. Bd. 1-24. Hamburg 2000-2004.
- Ikeda, Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer von Lady Oscar. Bd. 3. Hamburg: Carlsen 2003.
- Tomori, Miyoshi: Akuma to Love Song. Böse Mädchen haben keine Lieder. Bd. 1. Lausanne: Kazé Manga 2012.
- Watsuki, Nobuhiro: Kenshin. Bd. 1. Berlin: Egmont Manga & Anime 2001.
- Yazawa, Ai: Paradise Kiss. Bd. 4. Hamburg: Panini Comics 2004.
- Yuki, Kaori: Angel Sanctuary. Bd. 1. Hamburg: Carlsen 2000.

Sekundärliteratur

- Bausinger, Hermann: Kultur. In: Handbuch interkulturelle Germanistik. Hg. v. Alois Wierlacher, Andrea Bogner. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2003, S. 271-276.
- Berndt, Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Edition q 1995. (Japan-Edition, o. Bd.)
- Berndt, Jaqueline: Comics in Japan. In: Lexikon der Comics. Teil 3: Themen und Aspekte, 26. Erg.-Lfg. Meitingen: Corian-Verlag Heinrich Wimmer 1998, S. 1-75.
- Berndt, Jaqueline: Mangamania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main & Museum für Angewandte Kunst Frankfurt (Hg.): Ga-netchû! Das Manga-Anime-Syndrom. Berlin: Henschel Verlag 2008, S. 12-24.
- Berndt, Jaqueline: Geleitwort. In: Kamm, Björn-Ole: Nutzen und Gratifikation von Boys' Love Manga. Fujoshi oder verdorbene Mädchen in Japan und Deutschland. Hamburg: Verlag Dr. Kovac 2010 (Schriften zur Medienwissenschaft, 23), S. vii-x.
- Blomert, Reinhard, Helmut Kuzmics und Annette Triebel (Hg.): Transformationen des WirGefühls. Studien zum nationalen Habitus. Frankfurt a. M.: Suhrkamp TB 1993.
- Brunner, Miriam: Manga. Die Faszination der Bilder. Diss. Osnabrück 2008. München: Wilhelm Fink Verlag 2009.
- Brunner, Miriam: Manga. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2010.
- Caglar, Gazi: Der Mythos vom Krieg der Zivilisationen. Der Westen gegen den Rest der Welt. Eine Replik auf Samuel P. Huntingtons Kampf der Kulturen. Überarb. und erg. Aufl. Münster: Unrast-Verlag 2002.
- Cohn, Neil: Japanese Visual Language. The Structure of Manga. In: Toni Johnson-Woods (Hg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London/New York: Continuum 2010, S. 187-204.
- Daun, Ake: Swedish Mentality 2. Auflage. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press 1999 (1996).
- Dittmar, Jakob F.: Comic-Analysen. Konstanz: UVK 2008.

- Dolle-Weinkauff, Bernd: Das heimliche Regiment der Sprache im Comic. In: Franzmann, Bodo, Ingo Herrmann und H. Jürgen Kagelmann (Hg.): Comics zwischen Lese- und Bildkultur. München: Profil Verlag 1991, S. 66–79 (Comics Anno, 4).
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Schrift und Bild als Lesevorgabe im Comic. In: Deutschunterricht, 55/ 2 (2002), S. 17–20.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Manga. Eine Literatur der Globalisierung. In: Kinder- und Jugendliteraturforschung 2004/2005 Hg. v. Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers und Carola Pohlmann, Frankfurt am Main: Verlag Lang 2005, S. 99–109.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics und kulturelle Globalisierung. Manga als transkulturelles Phänomen und die Legende vom „östlichen Erzählen in Bildern“. In: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S. 85–98.
- Duden / Manga / Bedeutung, Rechtschreibung, Grammatik, Herkunft:
www.duden.de/rechtschreibung/Manga, 04.07.12.
- Fuchs, Max: Kultur Macht Sinn. Wiesbaden: VS Verlag 2008.
- Grünewald, Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform. In: Ders. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S. 11–33.
- Gravett, Paul: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics. Köln: Egmont vgs Verlag 2006.
- Hejl, Peter M.: Kultur. In: Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Hg. v. Ansgar Nünning. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2005, S. 105–108.
- Hepp, Andreas: Transkulturelle Kommunikation. Konstanz: UVK 2006.
- Huntington, Samuel P.: Kampf der Kulturen. Die Neugestaltung der Weltpolitik im 21. Jahrhundert. 6. Aufl., München: Siedler 1998 (1996).
- Jäger, Thomas: Die Bilderzählung. Narrative Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts – von Tiepolo und Goya bis Rethel. Diss. Marburg 1997. Petersberg: Michael Imhof Verlag 1998 (Studien zur internationale Architektur- und Kunstgeschichte, 1).
- Glossar Kultur und Entwicklung – Begriffe N: <http://www.kulturglossar.de/html/n-begriffe.html>, 27.09.12.
- Keller, Sebastian: Der Manga und seine Szene in Deutschland von den Anfängen in den 1980er Jahren bis zur Gegenwart: Manga. Mehr als nur große Augen. München: GRIN Verlag 2008.
- Koyama-Richards, Brigitte: 1000 Jahre Manga. Das Kultmedium und seine Geschichte. Paris: Flammarion 2008.
- Köhn, Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2005. (Kulturwissenschaftliche Japanstudien, 2)
- Köhn, Stephan: Japans Visual Turn in der Edo-Zeit. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main & Museum für Angewandte Kunst Frankfurt, (Hg.): Ga-netchû! Das Manga-Anime-Syndrom. Berlin: Henschel Verlag 2008, S. 38–50.
- Köhn, Stephan: Japan als Bild(er)kultur. Erzähltraditionen zwischen narrativer Visualität und visueller Narrativität. In: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S. 289–309.

- Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comic. Am Beispiel von Zeitungscomics des Herald Tribune. In: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S. 33–47.
- Knapp, Karlfried: Kulturunterschiede. In: Handbuch interkulturelle Germanistik. Hg. v. Alois Wierlacher, Andrea Bogner. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2003, S. 54–60.
- Lockemann, Bettina: Das Fremde sehen. Der europäische Blick auf Japan in der künstlerischen Dokumentarfotografie. Bielefeld: Transcript Verlag 2008.
- Lui, Yue: Kulturspezifisches Kommunikationsverhalten? Eine empirische Untersuchung zu aktuellen Tendenzen in chinesisch-deutschen Begegnungen. Diss. TU Berlin 2010. München: Iudicium Verlag 2010.
- Maderdonner, Megumi, Eva Bachmayer: Aspekte japanischer Comics. Wien: Veröffentlichung des Instituts für Japanologie der Universität Wien 1986 (Beiträge zur Japanologie, 21).
- Manga und Anime: Deutsche Mangabranche boomt weiterhin.
<http://www.handelsblatt.com/lifestyle/kulturliteratur/deutsche-mangabranche-boomt-weiterhin/2637798.html>, 02.11.11. (Beitrag von Bastian Knümann im Handelsblatt, 05.04.06.)
- May, Ekkehard: Buch und Buchillustration im vorindustriellen Japan. In: Susanne Formanek und Sepp Linhardt (Hg.): Buch und Bild als gesellschaftliche Kommunikationsmittel in Japan einst und jetzt. Wien: Literas 1995, S. 45–74.
- Maletzke, Gerhard: Interkulturelle Kommunikation. Zur Interaktion zwischen Menschen verschiedener Kulturen. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.
- Matsumoto, David: The New Japan. Debunking Seven Cultural Stereotypes. Yarmouth/London: Intercultural Press Inc. 2002.
- Matthes, Joachim: Das Gesicht wahren. Eine kulturelle Regel im interkulturellen Vergleich. In: Universitas 5 (1991), S. 429–439.
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe. Hamburg: Carlsen Verlag 2001.
- McCloud, Scott: Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels. Hamburg: Carlsen Verlag 2007.
- Michener, James A.: The Hokusai Sketch Book. Selections from the Manga. Vermont/Tokyo: Tuttle Company 1983.
- Miller, Jeffrey: Samuel P. Huntington. The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order. In: Journal of Comparative Economics 26/4 (1998), S. 833–835.
- Nielsen, Jens R.: Mit anderen Augen. Der Manga, von Europa aus betrachtet. In: Reddition. Zeitschrift für graphische Literatur 2006/44 (2006), S. 4–21.
- Nielsen, Jens R.: Manga. Comics aus einer anderen Welt? In: Ditschke, Stephan, Katerina Kroucheva und Daniel Stein (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: Transcript Verlag 2009, S. 335–359.
- Packard, Stephan: Modellierung, Isolierung und Kontrolle. Comics als Labor der Medienwissenschaft. In: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S. 47–67.
- Platthaus, Andreas: Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga. München: Verlag C. H. Beck 2008 (Beck'sche Reihe, o. Bd.)

- Poortinga, Ype H. und Tina Girndt: Gibt es einen Nationalcharakter?: In: Hans Süssmuth (Hg.): Deutschlandbilder in Dänemark und England, in Frankreich und den Niederlanden. Baden-Baden: Nomos 1996, S. 124–140.
- Reckwitz, Andreas: Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2000.
- Rückert, Heinrich: Lehrbuch der Welt in organischer Darstellung S. Bd. Leipzig: T.D. Weigel 1857.
- Sackmann, Eckart: Memlings „Turiner Passion“. In: Eckart Sackmann (Hg.): Deutsche Comicforschung. Bd. 3. Hildesheim: Verlag Sackmann und Hörndl 2007, S. 7–15.
- Schodt, Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Berkeley: Stonebridge Press 1983.
- Schulz, Iren: Zielobjekt Taschengeld. Animeserien und Handyklingeltöne als Beispiele medialer Mehrfachvermarktung. Ausgewählte Ergebnisse des „Medienkonvergenz Monitoring“. In: Ulrike Prokop und Mechthild M. Jansen: Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiel. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter. Marburg: Tectum Verlag 2006, S. 191–209.
- Sommer, Roy: Kulturbegriff. In: Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Hg. v. Ansgar Nünning. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2005, S. 112–114.
- Treese, Lea: Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse. Berlin: Lit-Verlag 2006 (Beiträge zur Kommunikationstheorie, 23).
- Treumann, Klaus Peter, Dorothee M. Meister und Uwe Sander, u.a.: Medienhandeln Jugendlicher. Mediennutzung und Medienkompetenz. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2007.
- Vollbrecht, Ralf: Manga und Anime. Japanische Comics und Zeichentrickfilme in Deutschland, den USA und Japan. In: Stefan Aufenanger, Renate Schulz-Zander und Dieter Spanhel (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 1. Opladen: Leske und Budrich Verlag 2001, S. 441–463.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Japanische Männer bei Sport und Spiel aus Hokusais Manga-Reihe. Michener, James A.: The Hokusai Sketch Book. Selections from the Manga. Vermont/Tokyo: Tuttle Company 1983, S. 74.
- Abb. 2: Mäuse im Menschengewand aus Hokusais Manga-Reihe. Michener, James A.: The Hokusai Sketch Book. Selections from the Manga. Vermont/Tokyo: Tuttle Company 1983, S. 83.
- Abb. 3: Ein handlungsfreies Einzelbild. Yazawa, Ai: Paradise Kiss. Band 4. Hamburg: Panini Comics 2004, S. 4.
- Abb. 4: Grosse Augen als Spiegel der Gefühle. Ikeda, Riyoko: Die Rosen von Versaille. Die Abenteuer von Lady Oscar. Bd. 3. Hamburg: Carlsen 2003, S. 31.
- Abb. 5: Eine Mangaserie, die kabbalistische, jüdische, christliche, hinduistische und buddhistische Elemente vermischt (vgl. Dolle-Weinkauff 2005, S. 101-103). Yuki, Kaori: Angel Sanctuary. Bd. 1. Hamburg: Carlsen 2000, Einband.
- Abb. 6: Wortabbruch und Auslassungspunkte zeigen das zögerlich-unsichere Sprechen an. Tomori, Miyoshi: Akuma to Love Song. Böse Mädchen haben keine Lieder. Bd. 1. Kazé Manga 2012, S. 10.
- Abb. 7: Die sechs verschiedenen Bildübergänge nach McCloud. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe. Copyright der deutschen Ausgabe: Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2001, S. 82.

Abb. 8: Die acht typischen Mangaerzähltechniken in Bildbeispielen bei McCloud: symbolische Gesichter, archetypische Körper, handlungsfreie Einzelbilder, prägnante Schauplätze, Alltagsdetails, Genrevielfalt, expressionistische Gefühlsdarstellung und subjektive Bewegungsdarstellung (von links nach rechts). McCloud, Scott: Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels. Copyright der deutschen Ausgabe: Carlsen Verlag GmbH, Hamburg: Carlsen Verlag 2007, S. 217.

Zusammenfassung

Comicangebote aus Japan, sogenannte Manga, bestimmen seit Mitte der 1990er Jahre den Markt der Bildergeschichten in Europa und den USA. Der internationale Erfolg der Comiclektüre aus Japan hat in der europäischen und US-amerikanischen Fachdiskussion zu einer Reflexion der kulturbedingten Eigenheiten des Comicformats geführt. Anhand einer Auseinandersetzung mit den Positionen von Jens R. Nielsen, Bernd Dolle-Weinkauff, Jaqueline Berndt und Scott McCloud geht der Beitrag der Frage nach den japanischen Spezifika von Manga im Bereich der Erzählinhalte und Erzählformen nach. Als theoretische Grundlage dient zum einen eine Bezugnahme auf den bedeutungs- und wissensorientierten Kulturbegriff, der die Dynamik, innere Heterogenität und Durchlässigkeit von Kultur im Blick hat. Zum anderen wird auf die Gattung des Comics als visuelle Narration rekurriert, die trotz ihrer Bildhaftigkeit dennoch dem Prinzip der Schriftsprachlichkeit verhaftet ist. Vor diesem kultur- und comictheoretischen Hintergrund stellt sich der Diskurs zur Kulturspezifik von Erzählmotiven und Erzählstrategien von Manga tendenziell als eine kulturalistische Debatte dar. Die kulturelle Herkunft etwaiger Eigenheiten von Manga kann nicht überzeugen. Es wird stattdessen die Position vertreten, dass Manga eine spezifische Ausgestaltung der Erzählmöglichkeiten des Comics darstellen und Ausdruck einer globalen, transkulturellen Populärkultur sind, die sich unter dem Einfluss der marktökonomischen Kulturindustrie Japans ausgestaltet hat.